

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

NATÁLIA BATISTA

Do Impresso ao Digital: O Design de Interação na era da
comunicação móvel.

Caruaru, 2011

NATÁLIA BATISTA

Do Impresso ao Digital: O Design de Interação na era da comunicação móvel.

Trabalho de conclusão apresentado junto ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, como pré-requisito para obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientador: Profº José Pirauá

Caruaru, 2011

“Platão admite uma via de acesso para as verdades indemonstráveis: a existência da alma, o além, a morte, os mistérios do amor... Ali onde a dialética bloqueada não consegue penetrar, a imagem mítica fala diretamente à alma.”

GILBERT DURAND

*Dedico esta pesquisa a Steve Jobs, sem ele
meu trabalho não existiria.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus pais, Júlio e Aranilda, que sempre me incentivaram a buscar novos caminhos através do estudo. Sem eles seria impossível realizar tal trabalho.

Agradeço a meu irmão, Julinho, pelo cuidado, apoio e opiniões sempre sinceras sobre meu trabalho.

Agradeço aos mestres queridos, Prof. Germannya D´Garcia, Rosângela Vieira, Luciana Freire e Andréa Camarago, que fizeram da Universidade um local onde o conhecimento é transmitido com esmero e qualidade.

Agradeço a iz Mobile Solutions, empresa que tem me dado suporte e me fornecido uma grande oportunidade de aprender continuamente.

Agradeço aos amigos Vitor Fernandes e Dennis Calazans pelo enorme prazer que é trabalhar com eles e trocar experiências diariamente.

Agradeço as minhas maridas, Fernanda Didini, Talita Mattos e Gabriela Jesumary, pelos momentos únicos vividos no início dessa longa empreitada que foi a graduação.

Agradeço a Letícia Guimarães, amiga que me ajudou com seus ouvidos, conselhos e alegria, nesse processo árduo que foi escrever esta pesquisa.

Agradeço a Elvira Fernandes, uma amiga como nenhuma outra, que está sempre por perto e que amo profundamente.

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo o desenvolvimento do design de interface e interação do aplicativo para iPad do jornal Sistema Correio da Paraíba. Para tanto, fez-se necessário a observação das mudanças que ocorreram ao longo dos anos desde a invenção da tipografia à proliferação dos dispositivos móveis. Também foram analisados métodos do design de interação que fornecem suporte a criação de interfaces com heurísticas de usabilidade, ergonomia e estética amigável. Ao fim da pesquisa foi possível projetar um aplicativo que correspondeu às expectativas dos usuários.

PALAVRAS-CHAVE

design de interação, interface, dispositivos móveis, jornal.

SUMÁRIO

Introdução | 9

Objeto de Estudo | 10

Objetivo Geral | 10

Objetivos Específicos | 10

Metodologia Científica | 10

PARTE I / Fundamentação Teórica | 11

Capítulo 1: Tecnologia na Informação | 11

1.1 Do Impresso | 11

1.1.1. O jornal como canal de conteúdo | 14

1.1.2. Elementos do jornal | 15

1.2 Do Digital | 17

1.2.1. A comunicação em novas mídias | 18

1.2.2. O surgimento dos dispositivos móveis | 20

Capítulo 2: O Design de Interação | 21

2.1. Breve conceitualização sobre interação | 21

2.2. O processo do design de interação | 22

2.3. A interação móvel | 23

2.4. Ergonomia e Usabilidade | 25

2.5. Estética e Simbolismo | 26

PARTE II / Desenvolvimento do Projeto | 28

Capítulo 3: Descrição do Projeto | 28

3.1. Metodologia Geral | 28

- 3.2. Objetivos do produto e necessidades do usuário | 30
- 3.3. Especificações funcionais e requisitos de conteúdo | 32
- 3.4. Design de interação e Arquitetura da informação | 34
- 3.5. Design visual | 39

Capítulo 4: Considerações Finais | 51

Referências | 52

Apêndice | 54

INTRODUÇÃO

Estamos vivendo a era da informação, momento em que a comunicação efervescente busca maneiras de se disseminar e tem encontrado na sociedade atual um grande palco com imensas possibilidades. O crescente avanço das tecnologias digitais proporciona o vislumbramento de um painel promissor, no que se refere a novos suportes comunicacionais, tipos de interação e experiências nunca antes pensadas pelos usuários.

Nesse contexto social observam-se a proliferação de dispositivos digitais móveis, tais como os *laptops*, *smartphones* e *tablets*, que tomam lugar dos famigerados, computadores de mesa, os *desktops*. Esses dispositivos estão para os usuários não só como objetos que executam atividades do dia a dia de maneira prática, mas também como objetos que estão diretamente ligados a aspectos afetivos e emocionais.

Por um lado estão esses dispositivos que são objetos de desejo de grande parte da população e por outro se encontram os suportes de informação que estão gradativamente perdendo espaço, os jornais. Os grandes veículos de comunicação impressa estão cada vez mais preocupados com essa nova forma de fazer comunicação e recorrem às novas tecnologias para se reposicionarem no mercado. É chegada a hora das versões digitais dos jornais para as *tablets*.

Deste modo, essa pesquisa tem a finalidade de compreender os fatores que influenciam os novos hábitos de leitura, esclarecer quais são as responsabilidades do design de interação nesse processo e desenvolver a interface do aplicativo do jornal Sistema Correio da Paraíba que deverá ser veiculado no iPad.

Objeto de Estudo

O Jornal para iPad do Sistema Correio da Paraíba

Objetivo Geral

Desenvolver um projeto de interface e interação para a versão iPad do jornal impresso Correio da Paraíba.

Objetivos Específicos

1. Identificar as modificações que a tecnologia dos dispositivos móveis causou no comportamento e hábitos de leitura na contemporaneidade.
2. Definir como se conduz o processo de criação nesse novo contexto de informação móvel.
3. Projetar a interface e interação da aplicação para a versão iPad do jornal.

Metodologia Científica

Para alcançar os objetivos almejados para este trabalho, a utilização do método de abordagem indutivo se mostra adequado, tendo em vista que “a aproximação dos fenômenos caminha geralmente para planos cada vez mais abrangentes, indo das constatações mais particulares às leis e teorias”. (LAKATOS, 2010, p. 88). A indução é realizada em três etapas: a) observação dos fenômenos; b) descoberta da relação entre eles; c) generalização da relação.

Quanto ao método de procedimento, foi utilizado o método histórico que se adequou a pesquisa por consistir em investigar acontecimentos, processos e instituições do passado para verificar a sua influência na sociedade de hoje.

PARTE I / FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Capítulo 1: Tecnologia na Informação

1.1 Do Impresso

A sociedade se apropria da palavra “impresso”, como um ato que designa o processo de fazer gravações em superfícies táteis - de maneira sistemática - graças ao Alemão *Johannes Gutenberg*. No início do séc. XV é dele a invenção dos tipos móveis, que foram determinantes no processo de industrialização da informação e no que chamamos hoje de Design. Os tipos móveis revolucionaram a escrita no Ocidente. Ao contrário dos escribas, que fabricavam livros e documentos à mão, a impressão com tipos permitia a produção em massa. Grandes quantidades de letras podiam ser fundidas a partir de um molde e concatenadas em “formas” (LUPTON, 2006).

Os tipos móveis eram fundidos em metal ou construídos em madeira, o que exigia grande habilidade e precisão do profissional, pois até chegar no tipo final, existia um processo longo de concepção das matrizes, dos tipos e das caixas tipográficas.



Figura 01, 02 e 03. Respectivamente: Matrizes, Tipos Móveis e Caixa tipográfica.

Com o advento da tipografia as áreas relacionadas às artes, comunicação e propaganda tiveram sua produção ampliada e diversificada. Na publicidade, por exemplo, era comum utilizar os tipos como elementos estéticos para chamar a atenção no ambiente urbano. Nos movimentos vanguardistas a tipografia também teve grande expressão. O Construtivismo Russo, com foco na geometrização das formas dos tipos; o Expressionismo, com letras desenhadas livremente ou com tipos pesados; O Dadaísmo com o conjunto de ornamentos e tipos variados, entre outros.



Figura 04, 05 e 06. Respectivamente: Construtivismo Russo, Expressionismo e Dadaísmo.

O aumento na produção dos impressos também está relacionado ao desenvolvimento da tecnologia dos papeis, pois ampliou as possibilidades de técnicas de impressão e acabamentos, sendo até hoje o suporte mais utilizado na indústria gráfica. Devido a suas características, tais como baixa espessura e a resistência à ação do tempo, sua invenção e difusão pelo mundo possibilitaram aumentar imensamente o acúmulo de informações registradas de forma segura, prática e objetiva (FERNANDES, 2003).

Ao longo dos anos as técnicas de impressão sofreram modificações e adaptações às mais diversas necessidades da indústria e do homem. Seja no que diz respeito à produção artística, cujas técnicas comumente utilizadas para esse fim eram a xilogravura¹, litografia² e serigrafia³. Ou também para fins industriais, onde a quantidade das tiragens e velocidade na finalização exigia a utilização de técnicas tais como a flexografia⁴, rotogravura⁵ e a mais utilizada atualmente devido a sua versatilidade de suportes de impressão, a *offset*⁶.

Com as invenções e aprimoramentos posteriores das técnicas de impressão e aos variados tipos de papeis, Gutenberg foi capaz de imprimir em 1455 o primeiro livro, a Bíblia. Foi o ponto de partida para que outros formatos de suporte à comunicação social, como revistas, jornais e fanzines, aparecessem e se tornassem populares até os dias atuais.

Para fins de delimitação do tema, esta pesquisa se propõe a focar na produção de jornais, analisando os elementos constitutivos da forma, tipografia, cor, textura, imagem e comunicação.

O infográfico abaixo faz um mapeamento histórico dos fatos que marcaram a história dos impressos no mundo, abrangendo desde a criação do papel, tipos de canal de conteúdo, técnicas de impressão, contexto social e os novos dispositivos móveis digitais.

¹ Processo de impressão direto, com matrizes relevográficas de material rígido. Técnica na qual se utiliza madeira como matriz e possibilita a reprodução da imagem gravada sobre papel ou outro suporte.

² Processo de impressão planográfico, executado sobre pedra calcária ou sobre placa de metal. É baseado no fenômeno de repulsão entre as substâncias graxas e a água.

³ Processo de impressão direto com matrizes foto sensíveis permeográficas, geralmente de nylon ou metálica.

⁴ Processo de impressão relevográfico rotativo que utiliza clichês de borracha ou fotopolímero.

⁵ Processo de impressão direto, cujo nome deriva da forma cilíndrica e do princípio rotativo das impressoras utilizadas.

⁶ Processo de impressão indireto planográfico cuja essência consiste em repulsão entre água e gordura.

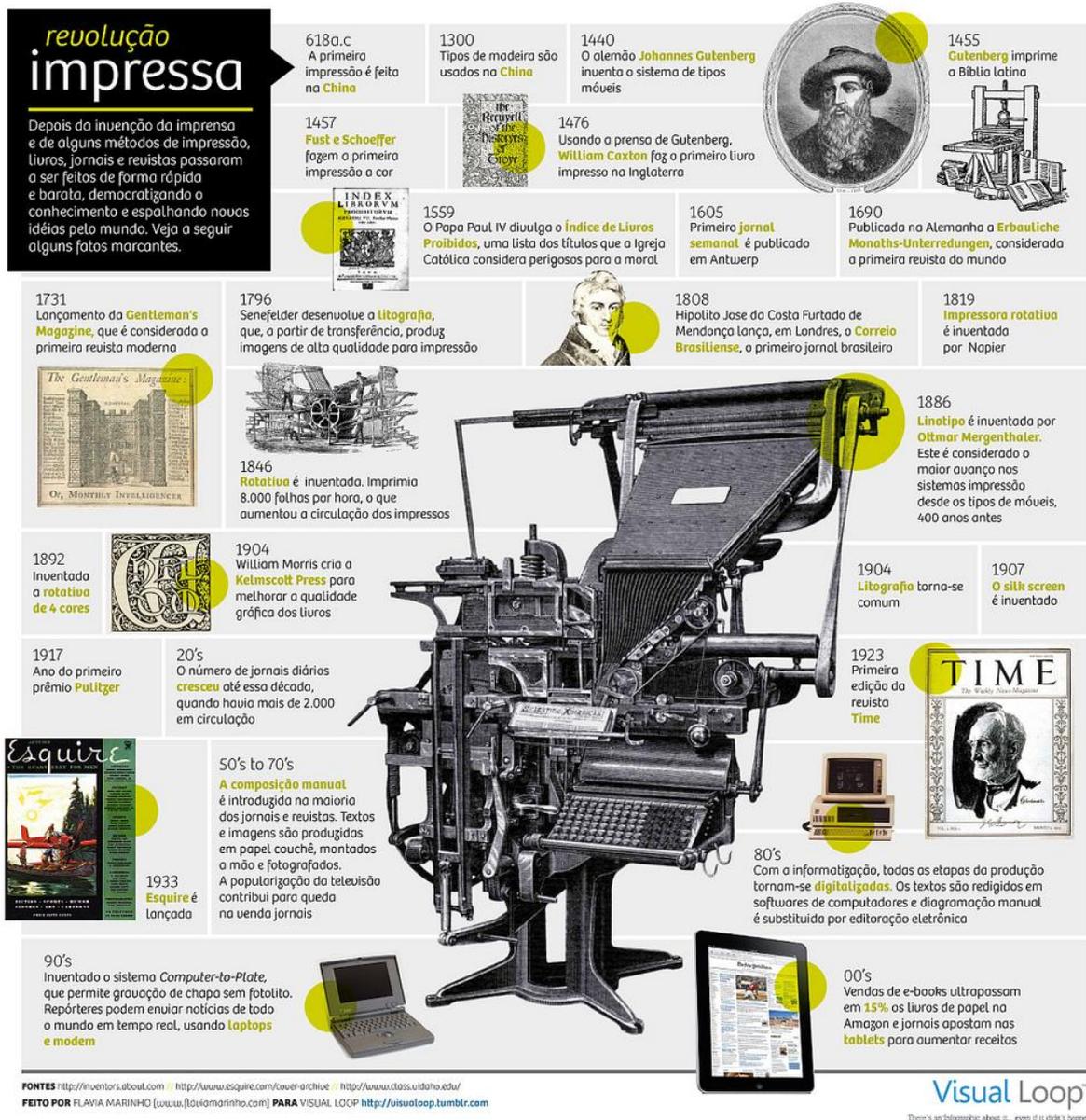


Figura 07 Infográfico da revolução impressa. Fonte: Visual Loop

1.1.1 O jornal como canal de conteúdo

Segundo Aristóteles,

O homem é por natureza um animal social, e que é por natureza e não por mero acidente, não fizesse parte de cidade alguma, seria desprezível ou estaria acima da humanidade [...] a natureza não faz nada sem um propósito, e o homem é o único entre os animais que tem o dom da fala [...] a fala tem a finalidade de indicar o conveniente e o nocivo.

A partir desses conceitos estudados por Aristóteles é possível notar que é intrínseco ao homem se comunicar, seja através da fala, dos gestos, da escrita ou dos objetos que cria. Tudo é comunicação e ao longo dos anos o homem desenvolve novas formas e melhorias nesse processo de manifestação da informação à sociedade.

O jornal então surge, com o propósito de informar aos cidadãos de um determinado local os acontecimentos do cotidiano. A prensa de *Gutenberg* inaugura a era do jornal moderno, que possibilitou o livre intercâmbio de idéias e a disseminação do conhecimento.

O jornal tal qual o conhecemos hoje é fruto de várias modificações que os interesses políticos, sociais e tecnológicos forçaram essa mídia a fazer. Com a invenção do telégrafo em 1844, a disseminação da informação ganha velocidade e o jornal se torna o principal veículo de divulgação e recebimento de informações. Mas desde a década de 20 com a explosão do Rádio, seguidos pela invenção da Televisão e mais tarde a devastadora Internet, o jornal sofre ameaças e é obrigado a fazer reavaliações de forma e conteúdo. Para resistir às novas mídias e permanecer como um canal de comunicação de massa, ainda que com menor circulação.

1.1.2 Elementos do jornal

Com leitores mais exigentes e novas mídias a concorrer, o jornal passa a não só fazer ajustes de conteúdo adicionando colunas que atendessem aos interesses de um determinado público, mas também sofre modificações na forma. Como afirma Sousa (2005, p. 339):

Porém, mesmo que o design não fosse muito valorizado, a utilização, ao longo do tempo, de gráficos, diagramas, mapas e formas gráficas de hierarquizar e sistematizar a informação, permite concluir que se foi dando conta de que a atitude dos leitores seria mais receptiva se os conteúdos fossem

interessantes e a paginação garantisse uma maior legibilidade das páginas e tornasse o jornal num produto mais bonito.

Essas modificações são fruto do amadurecimento tecnológico da imprensa, dos interesses comerciais e de leitores ávidos por informação. As primeiras mudanças de forma acontecem a partir de 1870, quando as notícias deixam de seguir uma paginação estática de coluna a coluna vertical, sem a presença de títulos, imagens ou hierarquização temática. Daí por diante já é possível perceber uma maior preocupação com a ordenação de notícias, por vezes separadas por seções de conteúdos diferentes. Também é notório que existiam separações -utilizando recursos gráficos como filetes e grafismos- entre informações importantes e entretenimento, os chamados folhetins⁷. Em algumas ocasiões eram publicados suplementos⁸ com elementos gráficos diferenciados. Neles eram utilizados mais de um estilo tipográfico na manchete, algumas notícias já apresentavam título e as colunas de grande formato começaram a aparecer.

Em 1885 os mapas começam a ser utilizados como elemento facilitador de apreensão de conteúdo. A implementação do mapa causou uma preocupação com a simetria das colunas, e levou os diagramadores a pensar em soluções como dentear colunas de texto para obter harmonização visual. Nos anos seguintes já estão presentes nas publicações os gráficos informativos, a reportagem desenhada e em 1910 a fotografia toma frente e se prolifera (SOUSA, 2005).

Dá-se início a revolução gráfica que culmina no que chamamos hoje de A era da informação.

⁷ Espaço destinado a publicações diversas que abordassem temas literários e de entretenimento. Publicavam-se crônicas, críticas, peças de teatro, livros recentemente lançados, até piadas, charadas e receitas de cozinha.

⁸ Fascículos de encadernação separada, incluídos no conjunto publicado e de periodicidade predeterminada (geralmente semanal).

1.2 Do Digital

O século XX traz consigo uma proliferação de conteúdo informativo nunca antes pensada. Traz também a necessidade de velocidade que uma sociedade capitalista impõe, assim como soluções que acalantem os anseios de usuários cada vez mais exigentes. É dado início a Era da Informação, tal qual Castells (2000) discorre sobre as características desse novo paradigma da tecnologia da informação. Segundo ele essas características são:

- a. **A informação é sua matéria prima:** as tecnologias se desenvolvem para permitir o homem atuar sobre a informação propriamente dita, ao contrário do passado quando o objetivo dominante era utilizar informação para agir sobre as tecnologias, criando implementos novos ou adaptando-os a novos usos.
- b. **Os efeitos das novas tecnologias têm alta penetrabilidade:** porque a informação é parte integrante de toda atividade humana, individual ou coletiva e, portanto todas essas atividades tendem a serem afetadas diretamente pela nova tecnologia.
- c. **Predomínio da lógica de redes:** Esta lógica, característica de todo tipo de relação complexa, pode ser, graças às novas tecnologias, materialmente implementada em qualquer tipo de processo.
- d. **Flexibilidade:** A tecnologia favorece processos reversíveis, permite modificação por reorganização de componentes e tem alta capacidade de reconfiguração.
- e. **Cresce convergência de tecnologias:** Principalmente a microeletrônica, telecomunicações, optoeletrônica, computadores, mas também e crescentemente a biologia. O ponto central aqui é que trajetórias de desenvolvimento tecnológico em diversas áreas do saber tornam-se interligadas e transformam-se as categorias segundo as quais pensamos todos os processos.

Essa modificação de paradigma começa a fazer parte do cotidiano quando as informações passam pelo processo de digitalização, onde imagens, sons, textos e sensações começam a ser representados por números, para após essa tradução caminhar no sentido inverso e se manifestarem novamente com sua natureza inicial. Esse processo acontece graças aos estudos da Linguagem Binária que, de tão elementar, quase desmerece a noção de linguagem, faz-se possível abranger todas as linguagens, todas as formas de expressão, veiculá-las e traduzi-las de um meio de registro para outro, com uma facilidade nunca antes imaginada (CARDOSO, 2004). Esse tipo de tecnologia faz com que as informações tenham processamento automático, rápido, preciso e em grande escala. De acordo com Levy (1999 p. 52):

Nenhum outro processo a não ser o processamento digital reúne, ao mesmo tempo, essas quatro qualidades. A digitalização permite o controle das informações e das mensagens “bit a bit”, número binário a número binário, e isso na velocidade de cálculo dos computadores.

O desenvolvimento dessa tecnologia gerou imensas possibilidades no campo da comunicação. Novos dispositivos, experiências e interações são criadas a fim de satisfazer o consumo impulsionado pela era da informação.

1.2.1. A comunicação em novas mídias

A disseminação de informações acabou por construir uma sociedade onde cada indivíduo tem a possibilidade de filtrar os conteúdos que o interessam. E para suprir tamanha demanda o homem foi lançando mão de novas mídias e novos suportes. Tantos meios e possibilidades contribuíram para a formação de um povo fragmentado. Cardoso (2004, p. 210) faz uma breve análise sobre o tema e comenta que:

A fragmentação da era atual se manifesta claramente na velocidade com que a superabundância de informações disponíveis vai sendo continuamente acrescida de ainda mais

informações, e todas vão sendo condenadas à insignificância simplesmente pelo espaço proporcional ínfimo que conseguem ocupar.

Castells (1999, p.242) também analisa esse comportamento social no âmbito das novas mídias e diz que:

a nova mídia determina uma audiência segmentada, diferenciada que, embora maciça em termos de números, já não é uma audiência de massa em termos de simultaneidade e uniformidade da mensagem recebida. A audiência visada tende a escolher suas mensagens, assim aprofundando sua segmentação, intensificando o relacionamento individual entre o emissor e o receptor.

O excesso de informação atualmente tem sido a palavra de ordem da sociedade contemporânea, e para corresponder a essa fragmentação jornais ainda são impressos; emissoras de rádio permanecem no ar; a televisão busca maneiras de se reinventar com imagens cada vez melhores e inovações em interatividade; a *web* se atualiza e expande acessos e velocidade; dispositivos móveis como *smartphones* e *tablets* surgem para suprir a demanda de uma população cada vez mais conectada.

A busca por respostas imediatas, o aqui e agora, montam um cenário propício para esse fenômeno da mobilidade que é possível perceber em qualquer ambiente, seja no trabalho, na sala de aula ou nos restaurantes, as pessoas estão conectadas nas redes sociais, em aplicativos e *mobile* sites de seu interesse.

É nesse cenário complexo de múltiplas possibilidades que reside o desafio do Designer em compreender o contexto cultural e estabelecer uma comunicação eficaz com os usuários.

1.2.2. O surgimento dos dispositivos móveis

Segundo dados adquiridos através de pesquisas, a consultoria Gartner estima que 468 milhões de *smartphones* e 50 milhões de *tablets* serão vendidos em 2011. E em 2015 o uso desses dispositivos móveis superará o uso de PCs *Desktop*, é o que anuncia o relatório publicado pela *International Data Corporation*.

Fica claro que a Era da Informação está sendo tomada pela mobilidade. Os hábitos têm mudado e a busca por conteúdo informativo também. É o que mostra a pesquisa conduzida pelo *Pew Research Center*, em parceria com o *The Economist Group*, revela que 53% dos donos de *tablets* nos Estados Unidos lêem notícias diariamente. É uma atividade quase tão freqüente quanto ler e enviar e-mails, hábito de 54% dos usuários.

Preços mais competitivos devido a isenções fiscais, mobilidade, acesso a internet rápida e velocidade na busca de informações, estão levando os *tablets* a ocuparem local privilegiado na lista de desejo dos usuários de *gadgets*⁹. Essa crescente busca reflete em diversas áreas, seja na economia onde as empresas começam a investir pesado em conteúdo para esses dispositivos como aplicativos e *mobile sites* ou nas áreas de comunicação que também são afetadas porque é preciso pensar em um conteúdo com características dinâmicas e interativas. Jornalistas adaptam o conteúdo dos jornais impressos para atingir a novos usuários com novos interesses e perspectivas. Designers constroem métodos e aplicam conceitos de ergonomia, usabilidade e interface pensando na mobilidade desses dispositivos. Surgem novas modalidades de empregos como, por exemplo, os Gerentes de Mídias Sociais, profissão que tem destaque no ciberespaço,

⁹ Equipamento que tem um propósito e uma função específica, prática e útil no cotidiano. São comumente chamados de *gadgets* dispositivos eletrônicos portáteis como PDAs, celulares, smartphones, leitores de mp3, entre outros.

mostrando a preocupação e interesse das empresas nesse novo cenário midiático.

Capítulo 2: O Design de Interação

2.1. Breve conceitualização sobre interação

Preece *et al* (2007, p. 28) entendem por design de interação o “Design de produtos interativos que fornecem suporte às atividades cotidianas das pessoas, seja no lar ou no trabalho.” Especificam ainda que essa atividade significa criar experiências que melhorem e estendam a maneira como as pessoas trabalham, se comunicam e interagem.

Essa atividade começa a ser desenvolvida a partir da revolução da era da informação. Codificar informações através dos *bits* significou grande avanço tecnológico e velocidade nas trocas comunicacionais. Despertou também necessidades antes imperceptíveis. Aos Engenheiros de software cabia o trabalho de desenvolver maneiras para executar esse mapeamento bit a bit, mas era preciso que usuários comuns pudessem reconhecer e compreender o conteúdo de maneira clara. Códigos em telas pretas não pareciam uma maneira eficiente de suprir tal necessidade. Foi então que Alan Kay, pesquisador da SRI (*Stanford Research Institute*), considerou o uso de referências do cotidiano como uma ferramenta que auxiliaria nesse processo. Ele concluiu que a escrivaninha seria uma opção interessante e decidiu utilizá-la como metáfora original do *Desktop*. Jonhson (2001, p. 40) diz que:

As metáforas tornariam a experiência do usuário mais intuitiva, e metáforas gráficas divertidas, animadas, tornariam a idéia de usar um computador menos intimidante. Se você sabia se sentar a uma escrivaninha e revirar papéis, podia usar a máquina.

Com o advento dos monitores, no final dos anos 70, o Design de Interface passou a existir, assim como muitos desafios que esse novo conceito de interface do usuário apresentou (PREECE, 2007). Arthur Einstein, executivo de propaganda, comenta: “Você já havia utilizado a palavra ‘interface’ antes de começar a usar um computador?” Nesse contexto de criação de paradigmas e inovações começam a se formar processos e métodos novos. Profissionais de áreas distintas, tais como sociólogos, antropólogos, psicólogos, cientistas e engenheiros da computação, assim como designers de diversas especializações, iniciam um trabalho em conjunto a fim de compreender quais são os interesses, motivações e anseios desses novos usuários.

2.2. O processo do design de interação

Para Preece (2007, p. 189) o design de interação tem algumas atividades básicas, que são:

- 1. Identificar necessidades e estabelecer requisitos:** para projetar é preciso conhecer para quem você está desenvolvendo o produto. O público-alvo é o objeto central em uma abordagem do design de interação.
- 2. Desenvolver designs alternativos que preencham esses requisitos:** esta etapa está presente em qualquer processo de design. Sugerir idéias que atendam aos requisitos é a atividade central da profissão.
- 3. Construir versões interativas dos designs, de maneira que possam ser comunicados e analisados:** se está sendo construído um produto interativo, logo para ser testado é preciso desenvolver protótipos que forneçam tal possibilidade. Nem sempre é preciso o uso de softwares para alcançar esse objetivo, mas existem técnicas com menor custo financeiro e de tempo que podem compensar a ausência do software.
- 4. Avaliar o que está sendo construído durante o processo:** é nesta etapa que o produto é avaliado por vários critérios de usabilidade, estética,

funcionalidade e acessibilidade, buscando o aprimoramento de possíveis falhas. Nesse processo a participação do usuário é de grande importância para que o resultado seja satisfatório.

Todas essas atividades compõem um ciclo que pode ser repetido diversas vezes durante o processo de desenvolvimento do produto, tal como mostra o diagrama a seguir:

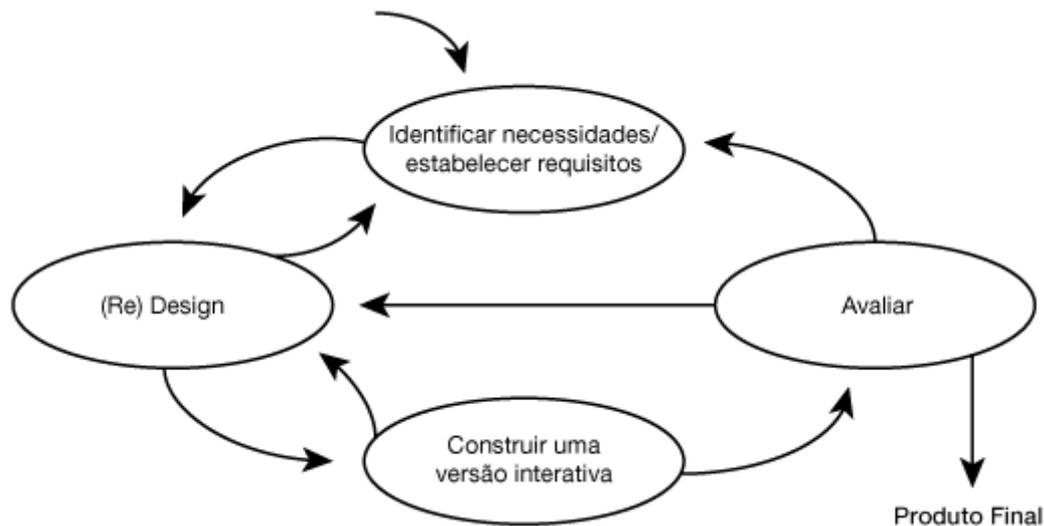


Figura 08. Modelo simples de design de interação. Fonte: Preece *et al* (2007)

2.3. A interação móvel

Após o surgimento dos dispositivos móveis a interação não se limita ao modelo estático convencionalizado pelos *Desktops*. Tarefas de complexidade menor são executadas em movimento, muitas vezes paralelamente a outras atividades. Essa carga cognitiva acarreta déficits e pesquisadores afirmam que “o usuário móvel tem menor capacidade de processar e absorver conteúdo que um usuário que está sentado em frente a um computador de mesa.” (RISCHPASTER, 2000, P.33 apud. CYBIS, 2007, p. 221).

Observando esse comportamento fica claro que é preciso atentar para o contexto de uso em que os usuários estão inseridos. Desenvolver interfaces

muito complexas e carregadas de metáforas, nesse caso, pode não ser uma boa opção, pois como afirma Ericsson (2001 apud Cybis, 2007, p. 220):

O tempo é um fator muito importante para o usuário móvel, que é mais impaciente e exigente que o usuário do computador de mesa e tende a utilizar serviços que permitam a manipulação rápida da interface e o acesso à informação por meio de um número reduzido de passos.

Hiltunen (2000 apud Cybis, 2007, p. 218) define a experiência do usuário móvel a partir de uma composição de cinco fatores que são:

1. **Utilidade:** refere-se à percepção do usuário móvel em relação ao fato de o serviço lhe agregar algum valor dentro de seu contexto.
2. **Usabilidade:** é o que diz respeito à eficácia, eficiência e satisfação do usuário na realização de seus objetivos com o sistema interativo.
3. **Disponibilidade do sistema:** é de extrema importância que o sistema esteja sempre on-line e funcionando corretamente. Usuários móveis se frustram rapidamente, por isso interrupções nas atividades não são interessantes. Caso aconteça, devido a fatores externos de conexão, por exemplo, é importante que o sistema de interface forneça elementos de *feedback* ao usuário.
4. **Estética:** refere-se ao apelo visual da aplicação, à sua atratividade para o usuário.
5. **Processo off-line:** esse processo refere-se aos serviços oferecidos ao usuário que não estão relacionados ao projeto de interação, mas na confiança que a empresa oferece nos seus serviços, segurança de dados, suporte ao usuário, rapidez e qualidade.

Esses fatores são apenas uma parte do processo do pensar interativo. É preciso levar em consideração também fatores emocionais, pois para Norman (2004) nós não usamos simplesmente um produto, mas nos tornamos emocionalmente envolvidos por ele, e este envolvimento é

particularmente intenso quando se trata dos computadores de mão, principalmente os celulares.

2.4. Ergonomia e Usabilidade

Conhecer e aplicar princípios de Ergonomia e Usabilidade nas interfaces móveis é uma maneira segura de conceber um produto interativo com requisitos que o qualifiquem como um produto, atrativo, intuitivo e eficiente.

Dessa forma os Designers de Interface lançam mão de 10 princípios da usabilidade que são descritos por Nielsen (2001 apud PREECE *et al*, 2007 p. 48)

1. **Visibilidade do status do sistema:** o sistema mantém os usuários sempre informados sobre o que está acontecendo, fornecendo *feedback* adequado, dentro de um tempo razoável.
2. **Compatibilidade do sistema como mundo real:** o sistema fala a linguagem do usuário utilizando palavras, frases e conceitos familiares a ele, em vez de termos orientados ao sistema.
3. **Controle do usuário e liberdade:** fornece maneiras de permitir que os usuários saiam facilmente dos lugares inesperados em que se encontram, utilizando “saídas de emergência” claramente identificadas.
4. **Consistência e padrões:** evita fazer com que usuários tenham que pensar se palavras, situações ou ações diferentes significam a mesma coisa.
5. **Ajuda os usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar-se de erros:** utiliza linguagem simples para descrever a natureza do problema e sugere uma maneira de resolvê-lo.
6. **Prevenção de erros:** onde possível, impede a ocorrência de erros.
7. **Reconhecimento em vez de memorização:** tornar objetos, ações e opções visíveis.

8. **Flexibilidade e eficiência de uso:** fornece aceleradores invisíveis aos usuários inexperientes, os quais, no entanto, permitem aos mais experientes realizar tarefas com mais rapidez.
9. **Estética e design minimalista:** evita o uso de informações irrelevantes ou raramente necessárias.
10. **Ajuda e documentação:** fornece informações que podem ser facilmente encontradas e ajuda mediante uma série de passos concretos que podem ser facilmente seguidos.

2.5. Estética e Simbolismo

“Um objetivo geral do design de interação é desenvolver sistemas interativos que provoquem respostas positivas por parte dos usuários, como sentir-se à vontade, confortável e apreciar a experiência de estar utilizando tais sistemas.” (PREECE *et al*, 2007). Interfaces amigáveis que foram desenvolvidas utilizando princípios de design e estética tem maior probabilidade de atingirem esse objetivo.

Conceber uma boa aplicação requer atenção não só em Heurísticas de Usabilidade, mas também nos aspectos afetivos que motivam os usuários a utilizarem o sistema, se familiarizarem com ele rapidamente e estabelecer uma relação de fidelidade com o produto. Para Löbach (2001) a estética do objeto “provoca um efeito emocional no usuário do produto. Este efeito, no observador ou no usuário do produto, provoca uma reação, que pode se exteriorizar em forma de aceitação, rejeição ou neutralidade.” Jochem Gros (1973 *apud* LÖBACH, 2001) afirma que os produtos desempenham três funções, sendo elas:

1. **Função prática:** diz respeito ao atendimento das necessidades fisiológicas do homem. Por exemplo, o encosto de uma cadeira que respeita a posição adequada para a coluna vertebral.

2. **Função estética:** diz respeito ao aspecto psicológico da percepção sensorial que o indivíduo tem do objeto. Por exemplo, uma configuração de um mostrador que melhora a leitura provocando um estado psíquico de segurança.
3. **Função simbólica:** diz respeito aos aspectos espirituais, psíquicos e sociais do uso do objeto. Por exemplo, a criação de uma forma e uso de materiais em uma panela de cozimento que associa significados sacros e místicos a este objeto.

Dessa forma, trabalhar a interface utilizando essas três funções faz com que a aplicação apresente eficiência nos aspectos de funcionalidade, no que diz respeito à função prática; características amigáveis com apelo afetivo e também harmonia entre forma e conteúdo, no que diz respeito à função estética; reconhecimento e apropriação de símbolos que representam significados verdadeiros para o usuário, no que diz respeito à função simbólica, pois como afirma Durand (2010, p. 41) “Todo pensamento humano é uma re-presentação, isto é, passa por articulações simbólicas.”

PARTE II / DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Capítulo 3: Descrição do projeto

3.1 Metodologia Geral

Para a concepção deste projeto, analisando as necessidades dos usuários e anseios do cliente, foi escolhida a metodologia projetual de Garrett (2003) que aborda cinco macro etapas, sendo elas:

1. **Análise da tarefa e da funcionalidade:** nesta etapa o foco está na compreensão dos **OBJETIVOS DO PRODUTO**, quais são os interesses do cliente, as regras de negócio que motivam o desenvolvimento do projeto. São também levadas em consideração as **NECESSIDADES DO USUÁRIO**, pois é importante saber o que eles querem para que esses desejos sejam correspondidos paralelamente aos requisitos do cliente.
2. **Requisitos e Especificações:** nesta etapa o plano estratégico é traduzido através da criação de **ESPECIFICAÇÕES FUNCIONAIS**, é o detalhamento da descrição do conjunto de características do produto. Nessa fase também é feita uma descrição dos diversos **REQUISITOS DE CONTEÚDO**.
3. **Representação formal do Design:** esta etapa é dividida em duas partes, a princípio o **DESIGN DE INTERAÇÃO**, onde é definido como o sistema se comportará em resposta ao usuário e em seguida a **ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO** que definirá o arranjo dos elementos de conteúdo para facilitar a compreensão humana.
4. **Prototipação:** dividi-se em três componentes, o primeiro, **DESIGN DA INFORMAÇÃO**, está interessado em apresentar a informação de uma maneira que facilite a compreensão. O segundo, **DESIGN DA INTERFACE**, está associado à maneira como os elementos são arranjados na interface para permitir aos usuários interagir com as funcionalidades do sistema. E por fim, o **DESIGN DA NAVEGAÇÃO**, que é o conjunto de

telas que permite ao usuário mover-se através da arquitetura da informação.

5. **Implementação:** esta etapa final está relacionada ao DESIGN VISUAL e à experiência sensorial criada pelo produto acabado.

Abaixo segue diagrama proposto por Garrett (2003) para ilustrar as etapas da metodologia:

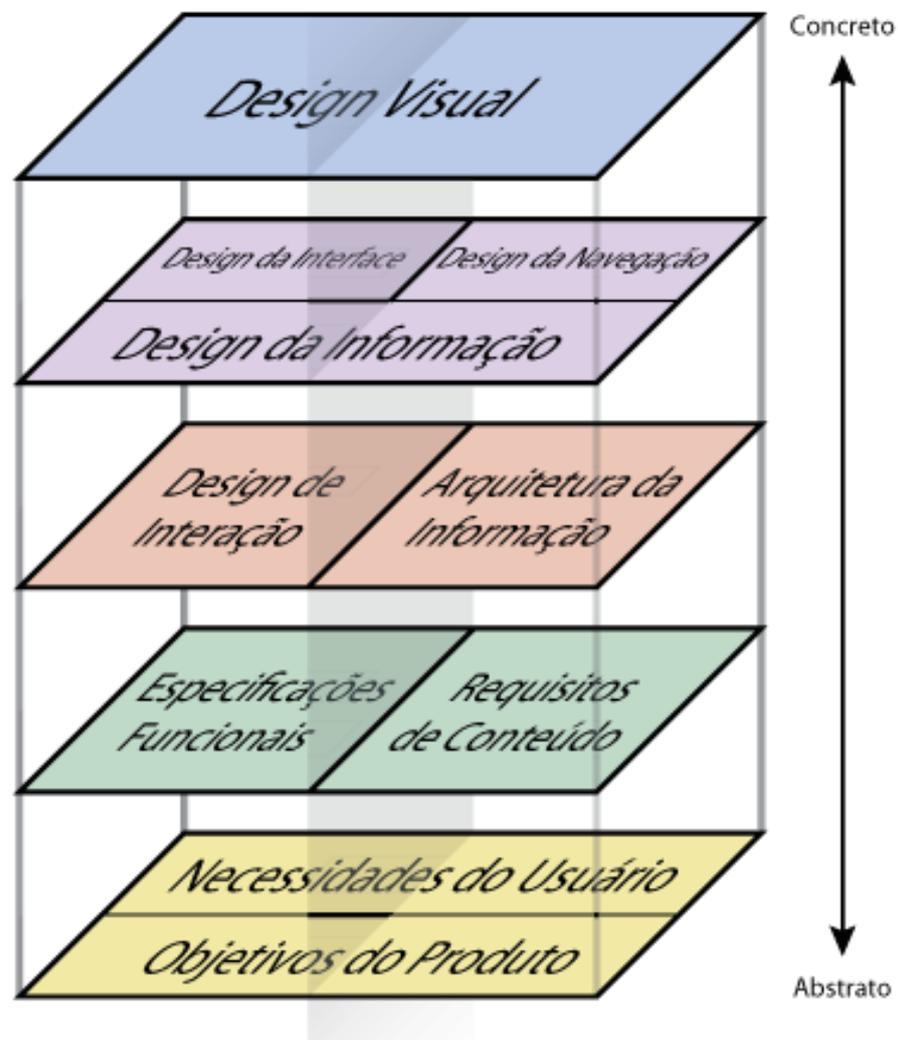


Figura 09. Esquema da metodologia de design de interação. Fonte: Garrett (2003)

Essa metodologia mostrou-se eficaz na concepção deste projeto que será demonstrado a seguir, pois não está apenas relacionado às interfaces *web*, mas aplica-se, de modo geral, à criação de interfaces para qualquer dispositivo que é passível de interação com o homem. Apresenta etapas

flexíveis e abrange aspectos culturais como contexto e público alvo, assim como aspectos técnicos de restrições e obrigadoriedades do sistema.

Iniciaremos o detalhamento do projeto a seguir.

3.2. Objetivos do produto e necessidades do usuário

Como já citado na fundamentação teórica deste trabalho, pesquisas mostram o crescente avanço no uso de dispositivos móveis, sejam eles *laptops*, *smartphones* ou *tablets*. Para acompanhar essa modificação que a revolução tecnológica gerou nos hábitos dos usuários na busca por novas informações, as empresas de comunicação estão cada vez mais preocupadas com a contextualização dos seus canais de informação. Prova disso é a busca dos grandes Jornais, nacionais e internacionais, por versões de suas publicações impressas como aplicações a serem utilizadas em *tablets*.

Esta pesquisa mostra a concepção do jornal, veiculada na *tablet* iPad, do Sistema Correio da Paraíba, jornal de circulação em João Pessoa, capital da Paraíba.

Foi detectada pelos gestores do Jornal a necessidade de um reposicionamento no mercado editorial nacional. Em circulação desde 1953 o Correio da Paraíba é considerado o jornal de maior público no seu estado, chegando a garantir 70% da população consumidora do impresso. Dessa forma o Sistema Correio da Paraíba tem como objetivos atrelados a este projeto:

1. Inovação no mercado local, sendo o primeiro jornal a fazer uma versão digital para iPads no seu estado.
2. Atrair novos fragmentos de leitores que já são usuários de tecnologias digitais ou se interessam pelo assunto.
3. Se estabelecer como um canal seguro de informações atuais e fidedignas.

4. Interatividade e maior diversificação de conteúdos, através de vídeos, entrevistas, *podcasts* e imagens.

Compreendendo os anseios do cliente, iniciou-se uma etapa de análise de similares que teve como objetivo a contextualização da produção mundial de aplicativos de comunicação, jornais e revistas. Nesta etapa foram analisados aspectos de a) **forma**: utilização e formato de grafismos nas seções. b) **cor**: esquema de combinação de cores utilizado nas aplicações. c) **tipografia**: estudo das famílias tipográficas utilizadas nas áreas de grande massa textual onde o usuário tem acesso às notícias, a fim de adequar todos os componentes e divisões hierárquicas presentes na composição do jornal (manchete, vinheta, título, subtítulo, olho, etc). d) **imagem**: a utilização de imagens como adereços estéticos nas composições de fundo das telas. e) **textura**: a relação das texturas como auxílio à leitura de grandes textos em dispositivos com alta luminosidade. f) **hierarquia da informação**: observação da estrutura organizacional da informação.

As principais aplicações que fizeram parte dessa análise e podem ser encontradas e adquiridas na App Store¹⁰ são: a publicação digital The Daily (<http://www.thedaily.com/>), a revista Wired (<http://www.wired.com/>), e os jornais The Washington Post (<http://www.washingtonpost.com/>) e o The New York Times (<http://www.nytimes.com/>).

Com a análise de similares ficou claro como essas aplicações tem se comportado diante dos seus usuários, preenchendo de forma positiva ou não suas expectativas. Interface amigável e esteticamente bela, que suscite o desejo de retorno à utilização e fidelização do produto, interface intuitiva e de fácil compreensão, informações organizadas de maneira a guiar o leitor de maneira correta durante a navegação, utilização de todas as funcionalidades

¹⁰ Loja de aplicativos da Apple.

do sistema sem custos, são necessidades dos usuários, sejam eles experientes ou não.

Atentando a essas necessidades e objetivos do negócio foram estabelecidos os requisitos de conteúdo e especificações funcionais descritas a seguir.

3.3. Especificações funcionais e requisitos de conteúdo

A aplicação para iPad do Sistema Correio da Paraíba é uma publicação gratuita de atualização diária que consiste em transmitir a mesma informação veiculada no jornal impresso. Ela é formada por cinco editorias, a saber: Cidade, Mundo, Política, Esporte e Entretenimento. Cada editoria é composta por quatro matérias, cujo conteúdo textual encontra-se também na versão impressa. Portanto cada edição conta um total de 20 matérias. Nas matérias é possível adicionar conteúdo multimídia como fotos, vídeos e áudio. A estrutura da aplicação está descrita abaixo com suas respectivas funcionalidades e conteúdo:

Tela 1: Splash

Primeira tela do aplicativo com conteúdo informativo a respeito da empresa que está vinculado. Tem por objetivo introduzir o usuário à identidade visual do Sistema Correio da Paraíba.

Tela 2: Home

Tela que mostra a capa do jornal do dia. Nela é possível acessar uma pré-visualização do conteúdo do jornal, abrir a edição do dia ou acessar a tela de edições anteriores.

Tela 3: Destaques da Edição

Esta tela contém seis matérias com foto que são destaque na edição do dia e mais quatro matérias em sub destaque com conteúdo textual. Nessa tela está disponível o componente de Ajuda do aplicativo, informando ao usuário as principais funções e legendas das cores das editorias.

Tela 4: Edições Anteriores

Ficam dispostas nessa tela todas as edições anteriores já publicadas na versão digital. É possível navegar entre os meses para maior velocidade na busca. Nessa área são mostradas as edições que o usuário já baixou, apresentando também a possibilidade de apagá-las.

Tela 5: Capa

Ao acessar a edição do dia o usuário encontra a capa, que poderá apresentar o conteúdo de três formas distintas: 1. uma matéria em destaque com foto grande, 2. uma matéria em destaque com foto média e mais duas matérias com texto, 3. uma matéria em destaque com foto média mais uma matéria com texto e foto pequena.

Tela 6: Conteúdo

Tela onde está o conteúdo textual e multimídia das matérias.

Tela 7: Painel de controle

Este menu é acionado quando o usuário está dentro da edição do dia e toca a tela com um dedo. Nele é possível acessar o índice da edição, que mostra todas as matérias separadas pelas editorias que elas pertencem. Também é possível encerrar a leitura, o que o leva de volta a tela home.

3.4. Design de interação e Arquitetura da informação

Plataformas como o iPad que exigem do usuário uma interação com o conteúdo através do toque, as chamadas telas “*touch*”, trazem novos modelos de ações, para executar algumas atividades, que ainda estão em processo de assimilação por parte dos usuários. A Apple, por exemplo, utiliza em seus produtos alguns gestos como o “*Pinch*” (pinça), que consiste em tocar a superfície do dispositivo com dois dedos e aproximá-los para diminuir o *zoom*, ou o “*Spread*” (espalhar), que consiste em tocar a superfície com dois dedos e afastá-los para aumentar o *zoom*. Ainda não existe um paradigma que norteie esses gestures, mas a crescente utilização e as novas possibilidades que essas ações atribuem aos seus produtos indicam que esse modelo de interação é promissor e carece de bastante cuidado e atenção por parte dos Designers.

Nesse contexto de novidade, ao conceber um projeto para esses dispositivos é preciso atentar para as ações que o usuário irá efetuar. A interação é direta através do uso dos dedos, sem a presença de elementos externos como mouse ou teclado. Essa mudança de modelo de interação já consolidada pelo uso dos computadores de mesa traz consigo novos requisitos para que o usuário não tenha dúvidas do resultado da sua ação, para que a experiência seja confortável e também eficiente.

Para compreender as ações e caminhos que o usuário poderá seguir na aplicação do jornal, foi desenvolvido um fluxograma, apresentando essas possibilidades. Esse fluxo foi construído respeitando os objetivos do produto e observando as necessidades dos usuários, permitindo assim, prever todas as funcionalidades do sistema. Também serviu como um guia na concepção das telas.

Segue fluxograma a seguir:

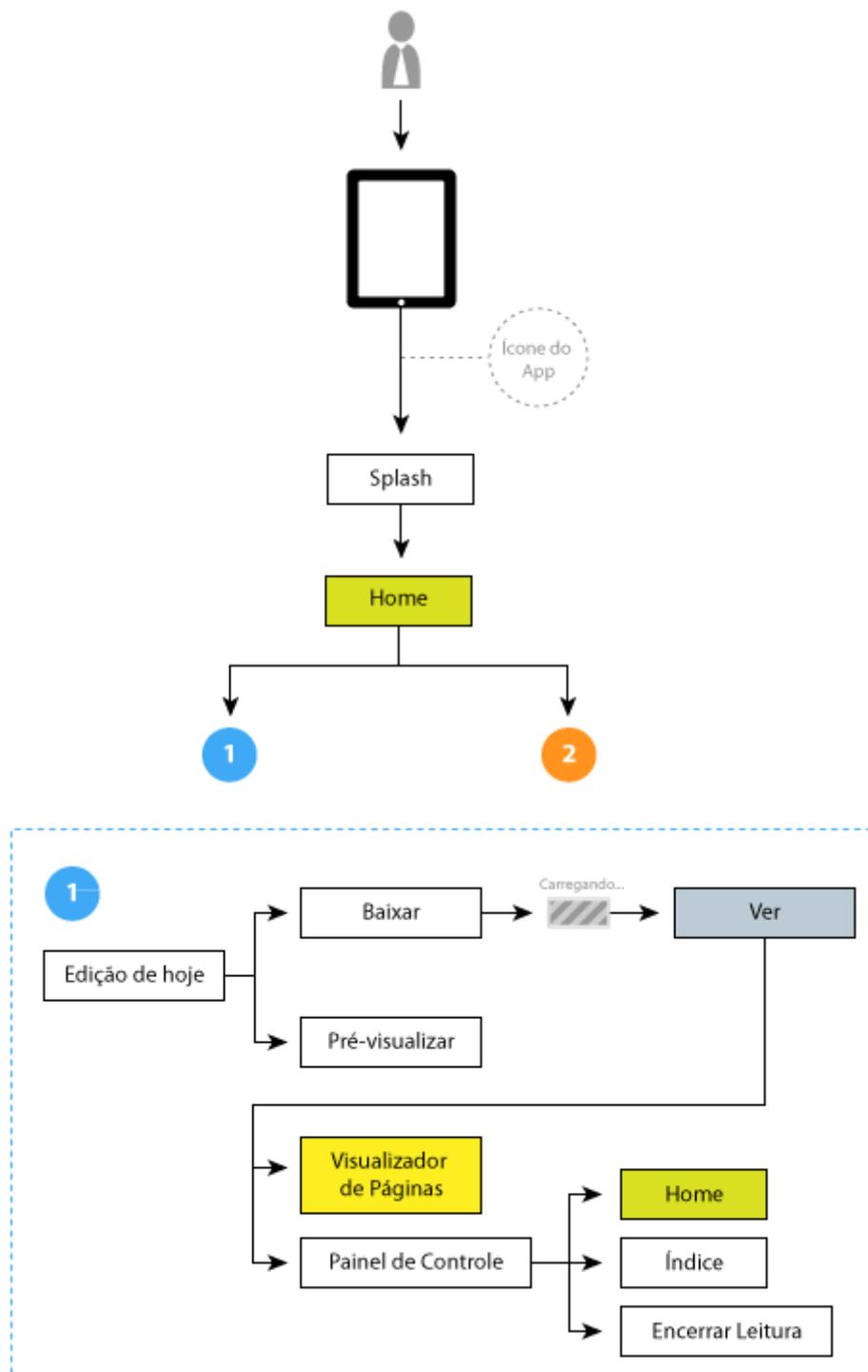


Figura 10. Fluxo de Navegação – Parte 1. Fonte: Próprio Autor.

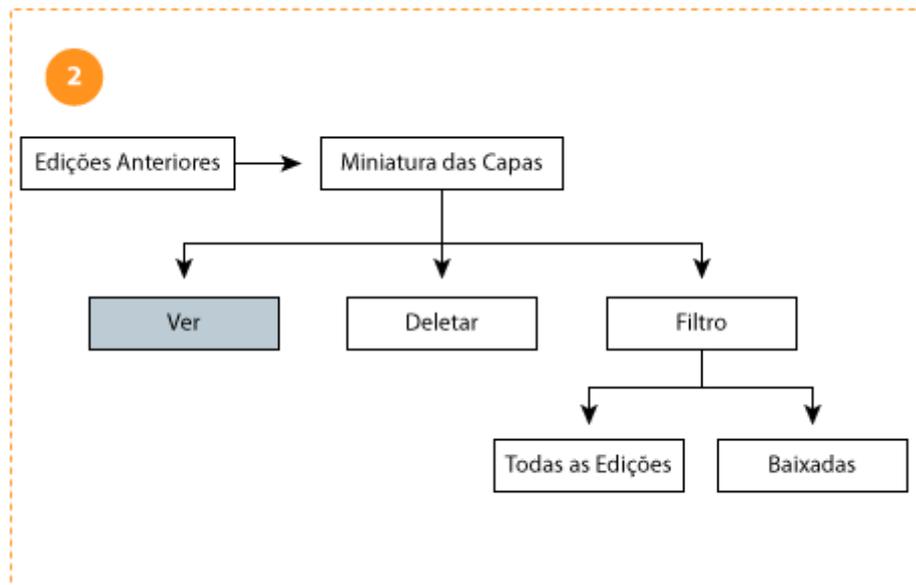


Figura 11. Fluxo de Navegação – Parte 2. Fonte: Próprio Autor.

Tendo em mãos o mapa de funcionalidades do sistema, a partir do fluxograma, iniciou-se a etapa de concepção de wireframes que teve por objetivo esboçar a disposição dos elementos na tela estruturando a hierarquia da informação. Para chegar nesse resultado, exemplificado abaixo, foi utilizada a técnica de prototipagem rápida, pois como comenta Cybis (0980) “Os protótipos permitem que as pessoas visualizem e operem o futuro sistema no contexto de operação especificado. Eles proporcionam oportunidades para que o projetista obtenha *feedback* mais fidedigno sobre problemas e vantagens da interface em desenvolvimento.”

Foram feitos protótipos de baixa fidelidade primeiramente esboçados à mão e em seguida partiu-se para a execução do wireframe:

Tela Home:



Figura 12. Wireframe da Tela Home. Fonte: Próprio Autor.

Tela Destaques da edição:

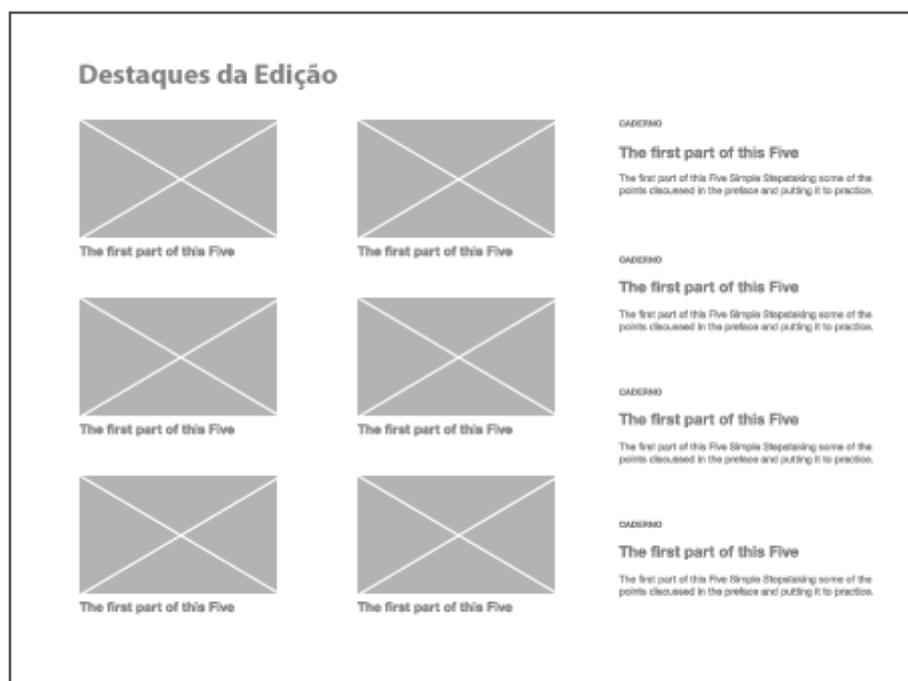


Figura 13. Wireframe da Tela Destaques da edição. Fonte: Próprio Autor.

Tela Edições anteriores:

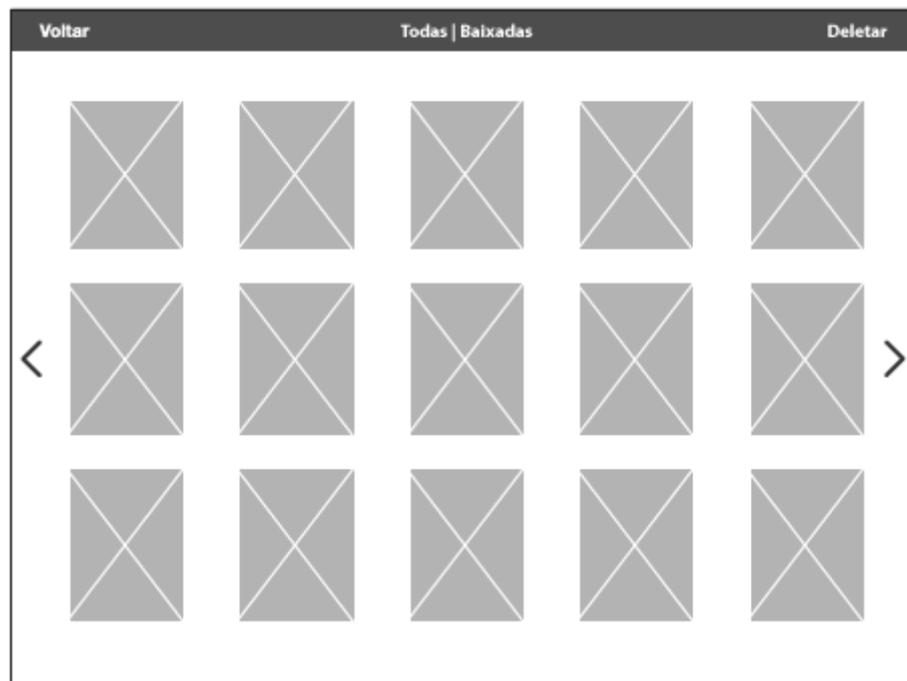


Figura 14. Wireframe da Tela Edições anteriores. Fonte: Próprio Autor.

Tela Conteúdo:

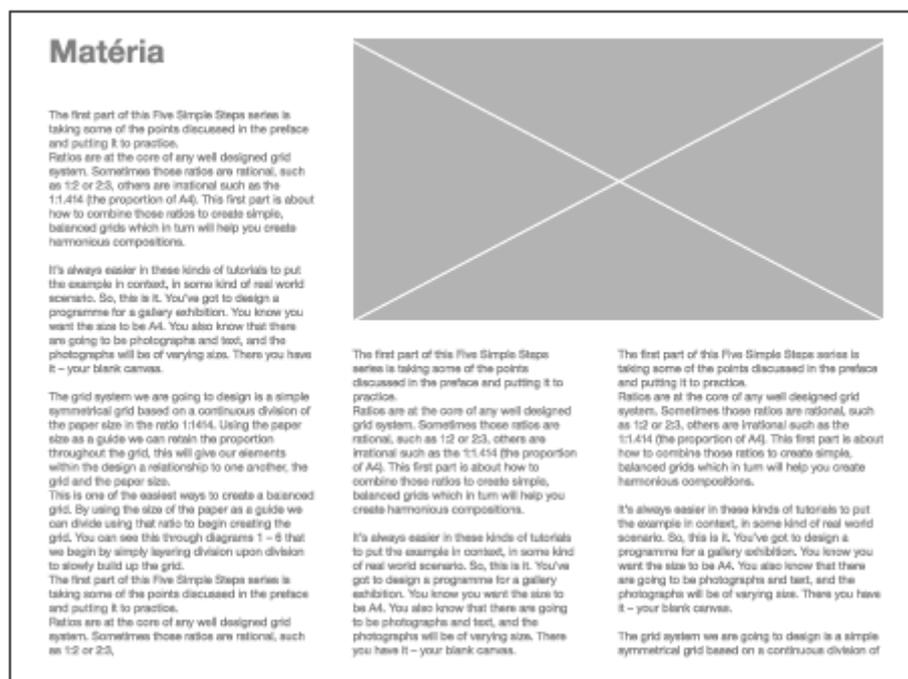


Figura 15. Wireframe da Tela de Conteúdo. Fonte: Próprio Autor.

Tela Painel de controle:

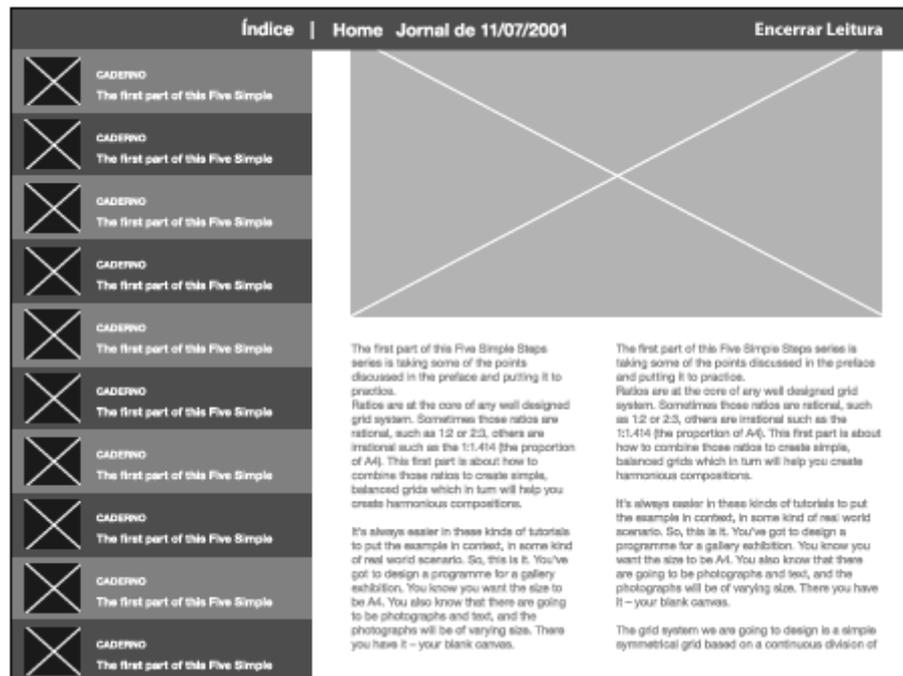


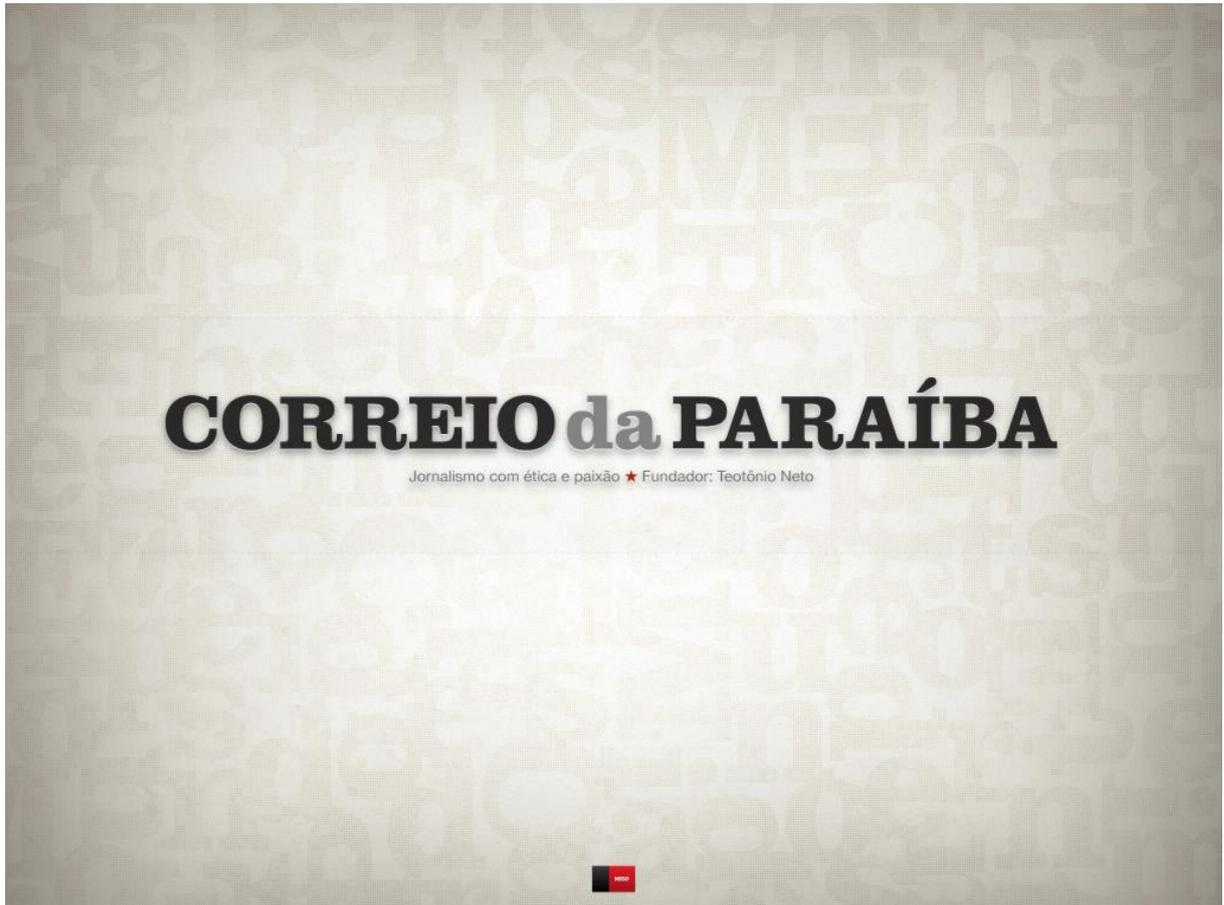
Figura 16. Wireframe da Tela Painel de controle. Fonte: Próprio Autor

3.5. Design Visual

Esta fase é onde todos os requisitos, necessidades e diretrizes são pensadas em conjunto e representadas graficamente. É a interface final que o usuário irá interagir e obter experiências.

O iPad apresenta dois modos de visualização do conteúdo, o modo *Landscape* (paisagem: 1024 x 768px) e o modo *Portrait* (retrato: 768 x 1024px). Serão analisadas, a seguir, as configurações estéticas de cada tela na versão *Landscape*, as imagens da telas no modo *Portrait* podem ser encontradas no Apêndice.

Tela 1: Splash



A concepção estética desta tela foi feita a partir de uma desconstrução de palavras chaves para o aplicativo, que são os nomes das editorias do jornal. É possível notar que o plano de fundo da imagem contém somente as letras presentes nos nomes das editorias que são: Cidade, Mundo, Entretenimento, Esporte e Política. A tipografia utilizada é a Clarendon desenhada por Hermann Eidenbenz que tem forte apelo decorativo e personalidade, sendo a tipografia utilizada também no logotipo do Correio da Paraíba.

Sendo este um jornal da Paraíba, foi utilizada a bandeira do Estado como adereço na composição da tela.

Tela 2: Home



Esta tela é onde o usuário tem contato com a capa do jornal do dia e algumas funcionalidades do sistema. É possível fazer uma pré-visualização do conteúdo antes mesmo de baixar a edição, nesse caso a capa e demais componentes aparecem em escala de cinza e não permitem o acesso as matérias. Como mostra a imagem abaixo:



O usuário pode escolher voltar para a Home ou baixar a edição dentro mesmo da tela de Pré-visualização acionando o botão no canto superior esquerdo.

A imagem de fundo da tela Home faz alusão a um ponto turístico da cidade, a Usina Cultural da Saelpa. Essa solução gráfica foi pensada com o intuito de fazer com que o usuário tenha uma experiência realística com sua cidade e os acontecimentos do cotidiano.

Tela 3: Destaques da Edição

26/08 Destaques da Edição

P Implantação da fábrica da Fiat em Pernambuco.

C Mês de Agosto com chuvas inesperadas causa desastre em muitas cidades.

M Astrônomos descobrem planeta mais escuro já encontrado.

En Galeria é reinaugurada em casarão histórico com exposição coletiva.

C Acesso a ingá será interditado por três dias.

Es Voando em quadra, Brasil arrasa o Japão.

A Comédia do Abandono no Teatro Santa Roza
O diretor e ator José Maria Rodrigues protagoniza, no dia 1º de fevereiro, o espetáculo carioca.

RC assina convênios do Pacto Social no Brejo
A solenidade de assinatura acontecerá, a partir das 16h, em frente à sede da Prefeitura Municipal.

Mulher mais velha do mundo completa 115 anos
A americana Besse Cooper completou nesta sexta-feira 115 anos na cidade de Monroe.

Henrique recua e admite possibilidade de ficar no SP
Destaque da campanha da seleção brasileira na conquista do título do Mundial Sub-20, na Colômbia.

Essa tela aparece sempre após a capa mostrando os destaques da edição do dia. Os destaques com fotos são divididos por editoria mostrando sua cor correspondente e os ícones, ao lado esquerdo da foto, que indicam o conteúdo multimídia adicionado. Os destaques sem foto apresentam um texto descritivo e grafismos que orientam o usuário a que editoria essa matéria

está vinculada. É possível acessar diretamente a matéria tocando na área do destaque.

O componente de Ajuda pode ser acionado tocando no ícone de interrogação no canto direito superior da tela. Essa seção foi dividida em três etapas que explicam o funcionamento do aplicativo. Deslizando para a esquerda é possível ler as matérias de uma editoria na sequência em que ela foi publicada. Ao deslizar para cima o usuário navega entre as editorias. E tocando com um dedo na tela é possível acessar o painel de controle. Abaixo é apresentada uma legenda que identifica a cor referente a cada editoria.

26
08

Destques da Edição



Implantação da fábrica da Fiat em Pernambuco.



Mês de Agosto com chuvas inesperadas causa desastre em muitas cidades.



Astrônomos descobrem planeta mais escuro já encontrado.



Galeria é reinaugurada em casarão histórico com exposição coletiva.



Acesso a Ingá será interditado por três dias.



Voando em quadra, Brasil arrasa o Japão.

Ajuda ?

Navegação

1



Deslize para ler as matérias.

2



Deslize para navegar entre as matérias.

3



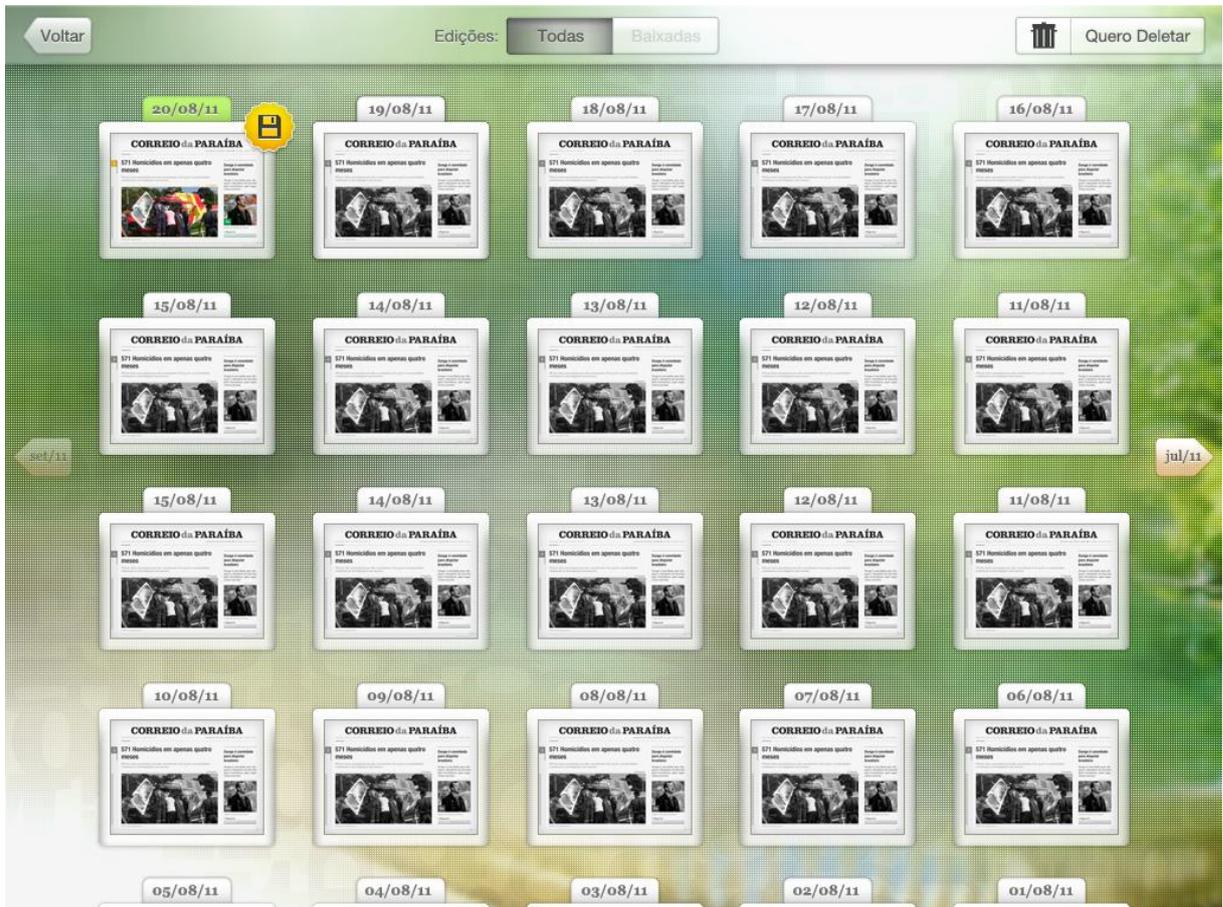
Toque para visualizar as opções.

Editorias

■ Poder	■ Cidade
■ Mundo	■ Esporte
■ Entretenimento	

?

Tela 4: Edições Anteriores



Na tela de edições anteriores ficam disponíveis todas as edições que já foram publicadas. Caso o usuário já tenha baixado a edição, a capa fica colorida e um ícone que apresenta a ação de salvar fica aparente. Existe um filtro entre as edições baixadas e todas as edições disponíveis para facilitar a busca.

As edições estão organizadas de maneira que se o usuário deslizar o dedo para cima ele navega nas publicações referentes ao mês em que ele está. Para navegar entre os meses é só tocar nas setas localizadas nos cantos. Para deletar uma edição é necessário tocar no botão “quero deletar” e selecionar a edição a ser deletada.

Ao selecionar a capa mudará de aparência, como mostra a figura abaixo, e a ação pode ser concluída.



Tela 5: Capa

CORREIO da PARAÍBA

SEGUNDA-FEIRA, 01 DE AGOSTO DE 2011 Jornalismo com ética e paixão ★ Fundador: Teotônio Neto

C **571 Homicídios em apenas quatro meses**

PB tem cinco assassinatos por dia; crescimento é de 23,3% e as autoridades continuam as investigações sem sucesso. ■ **Cidade**



DIOGO SPINDOLA

SAMU em resgate aereo

Dunga é convidado para disputar brasileiro brasileiro

Dunga é convidado para disputar o Brasileiro de showbol pelo Corinthians, após negar vários convites.

■ **Esporte**

Amy se preparava para adotar uma menina

Amy teria conhecido a jovem Dannika Augustine durante o período em que passou na ilha caribenha.

■ **Entretenimento**

Destaques da Edição <

Para a composição da capa foram usados elementos que remetesse a hierarquia da informação já utilizada na versão do jornal impresso. Dessa forma o usuário compreende com maior velocidade o contexto em que está inserido. Era importante para o Correio da Paraíba que a versão digital tivesse uma aparência que remetesse ao jornal impresso.

Portanto a utilização de textura no plano de fundo é uma alternativa que tem o objetivo inicial de facilitar a leitura. A textura diminui o contraste dos tipos com o fundo, o que ocasiona menos esforço visual e também remete ao papel jornal.

Foram desenvolvidos dois tipos de capa: a primeira como mostra a imagem acima, com uma matéria em destaque com foto grande mais duas matérias em menor destaque apresentando somente texto. A segunda, como ilustra a figura abaixo, com uma matéria em destaque com foto grande mais uma matéria com foto pequena e conteúdo textual.

CORREIO da PARAÍBA

SEGUNDA-FEIRA, 01 DE AGOSTO DE 2011 Jornalismo com ética e paixão ★ Fundador: Teotônio Neto

C **571 Homicídios em apenas quatro meses**

PB tem cinco assassinatos por dia; crescimento é de 23,3% e as autoridades continuam as investigações sem sucesso. ■ **Cidade**

DIOGO SPINDOLA



SAMU em resgate aereo

Dunga é convidado para disputar brasileiro

Dunga é convidado para disputar o Brasileiro de showbol pelo Corinthians, após negar vários convites.

DIOGO SPINDOLA



Dunga em partida da seleção

■ **Esporte**

Destques da Edição

Tela 6: Conteúdo

CORREIO DA PB | QUINTA, 21 JULHO, 2011

M **Número de brasileiros sozinhos triplica em 20 anos. Já são 6,9 milhões.**

A família tradicional, com pai, mãe e três filhos, está cada vez mais rara no Brasil. A família tradicional, com pai, mãe e três filhos...

A família tradicional, com pai, mãe e três filhos, está cada vez mais rara no Brasil. Pela primeira vez na história, o número de pessoas morando sozinhas ultrapassou o das famílias com cinco integrantes.

Hoje, os domicílios com apenas um morador já são 12,2% do total, ante 10,7% das residências com cinco pessoas. Os brasileiros solitários já somam 6,9 milhões – quase três vezes mais que os 2,4 milhões de 1991.

Os dados constam de um recorte inédito feito pelo Estado nos dados do Censo Demográfico de 2010, realizado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). A pesquisa revela que o País está seguindo uma tendência internacional: há cada vez menos gente

dividindo o mesmo teto.

Em 1960, a média de moradores por domicílio era de 5,3 pessoas. Cinquenta anos depois, caiu para 3,3. Ainda assim, é bem maior do que a proporção em países europeus e nos Estados Unidos: por volta de 2,5.

Existem, porém, duas grandes diferenças no aumento dos “solitários” brasileiros registrado na última década. A primeira é a intensidade – de 2000 para cá, o ritmo de crescimento dos domicílios com apenas um morador foi cerca de 15% maior do que na década anterior.

A outra é a participação das cidades médias: morar sozinho era um comportamento mais restrito às grandes cidades. Mas, nos últimos dez anos, o avanço de casas e apartamentos com

apenas um morador foi quase 40% maior em cidades de 100 mil a 500 mil habitantes que nos grandes municípios.

RAZÕES

As principais explicações para esse fenômeno são o crescimento no número de idosos e o aumento na renda média do brasileiro. Porto Alegre, líder no ranking dos solitários entre as capitais, com 21,6%, é o melhor exemplo da primeira razão.

A cidade gaúcha é também a capital que conta com mais moradores com mais de 60 anos (15%). Como regra geral, quanto mais velha a população, maior o número de pessoas morando sozinhas após criar os filhos, se divorciar ou ficar viúva.

Florianópolis, segundo lugar na lista das capitais, é um exemplo de como a renda influencia na quantidade de pessoas morando sob o mesmo teto. Como a cidade é a capital com maior renda per capita por domicílio, há mais pessoas com condições de bancar todos os custos de manter uma casa ou um apartamento apenas com seu salário.

Já São Paulo ocupa um lugar intermediário: é a 8ª capital com maior renda per capita, 5ª colocada no ranking da terceira idade e 7ª das que, propor-

As telas de conteúdo apresentam algumas particularidades. O conteúdo textual é adicionado por um profissional chamado “fechador”, esse fechador tem a responsabilidade de publicar o conteúdo que vem do jornalista. Não é possível determinar a quantidade de caracteres exatos que as matérias terão, por isso o layout tinha que ser flexível. Então foi criado um sistema de três colunas que são reorganizadas de acordo com a quantidade de texto. Caso o conteúdo ultrapasse essas três colunas, uma seta no lado inferior direito aparece indicando que é possível deslizar a tela para a esquerda e continuar a leitura. Cinco modelos foram criados para adequar os textos, assim como o conteúdo multimídia. A figura acima representa o modelo que apresenta muito conteúdo textual, mas não contém multimídia. Abaixo são apresentados os modelos, respectivamente: pouco texto sem conteúdo multimídia; texto com fotos; texto com foto e áudio; texto e áudio.

Cidade

Radares reduzem em 50% os números de acidentes.

A família tradicional, com pai, mãe e três filhos, está cada vez mais rara no Brasil. A família tradicional, com pai, mãe e três filhos...

A Polícia Rodoviária Federal (PRF) constatou no mês de julho, que houve queda de 48% nos números de acidentes de trânsito - nos trechos que foram instalados os aparelhos de radar -, na BR-230. A PRF registrou também a quantidade de acidentes com feridos teve redução de 69% e acidentes com mortos em 50%.

Os policiais fizeram um alerta, que alguns acidentes ainda ocorrem, pela falta de atenção de alguns motoristas que têm o hábito de não manter uma distância segura do veículo que segue a sua frente.

O que também vem sendo observado é que boa parte dos motoristas estão transitando por quase todo o trecho com velocidade de 80 km que é a velocidade regulamentada para o local. Porém, quando se aproximam dos equipamentos reduzem a velocidade a ponto de

chegar até 30 km. Essa atitude além de prejudicar a fluidez no trânsito, aumenta também o risco de acidente.

O ideal é manter uma velocidade que seja compatível e contínua para evitar transtornos. Pois, de acordo com o Código Trânsito Brasileiro - CTB, a velocidade mínima não pode ser inferior a 50% da máxima permitida.

José Silveira

josesilveira@correiodapb.com

P

MPPB entra com ação civil pública contra município do sertão por irregularidades em Policlínica.

Após a realização de nova fiscalização, tanto por parte do COREN, como do CRM, feita em março deste ano, verificou-se que a prefeitura não havia resolvido todos os problemas detectados.

O Ministério Público Estadual ingressou com uma Ação Civil Pública de Obrigação de Fazer contra o Município de São José de Piranhas (distante 503 Km da Capital) por conta de várias irregularidades constatadas nos serviços de saúde da Policlínica Romeu Menandro Cruz, localizada na cidade, após fiscalizações realizadas pelos Conselhos Regionais de enfermagem e Medicina.

Segundo informações do promotor de Justiça, Ricardo Alex Almeida Lins, em janeiro de 2009, a Procuradoria Regional do COREN-PB encaminhou à Promotoria relatório de fiscalização

realizado na Policlínica Romeu Menandro Cruz, que apontava irregularidades. No mesmo ano, em setembro, o CRM-PB enviou relatório de fiscalização, que também apontava a existência de problemas na casa de saúde. Devido as irregularidades que chegaram ao conhecimento do representante do Ministério Público, foi instaurado um Procedimento Administrativo, que foi transformado em Inquérito Civil em setembro de 2010.

Conforme explicou Ricardo Alex, o COREN apontou alguns problemas como inexistência de Anotação de Re-



Ministério público do estado da Paraíba

sponsabilidade Técnica (CRT), pessoal inscrito em situação irregular (débito), inexistência de registros de enfermagem e ausência de enfermeiro no momento da fiscalização. Já por parte do CRM vários foram os problemas encontrados, dentre eles, falta de informação sobre a procedência e segurança da alimentação que é servida aos pacientes, falta de sinalização nos ambientes da unidade, não comunicação ao Conselho da escala de médicos plantonistas com as respectivas inscrições, falta de material de resuscitação cardiopulmonar, dentre outros.

Es

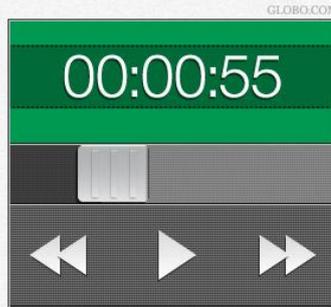
Voando em quadra, Brasil arrasa o Japão.

Com um primeiro set avassalador, a Seleção se impôs no duelo desde os movimentos iniciais.

A seleção brasileira feminina estreou a mil por hora no Grand Prix 2011. Jogando nesta sexta-feira no Sajik Indoor Gymnasium, em Busan, Coreia do Sul, a equipe comandada pelo técnico José Roberto Guimarães passou facilmente pelo Japão, por 3 sets a 0 (parciais de 25/18, 25/16 e 25/21), em 1h15m, iniciando com pé direito sua caminhada na competição.

As meninas voltarão à quadra no sábado, desta vez medindo forças com a Alemanha. O sexteto germânico foi derrotado pelas sul-coreanas por 3 a 1 (25/19, 25/19, 20/25 e 25/20), também pelo Grupo C.

Com um primeiro set avassalador, a Seleção se impôs no duelo desde os movimentos iniciais. Muito bem nas recepções, principalmente com Mari, e praticamente infalível nos ataques, o Brasil fechou a primeira parcial em



Comentaristas discutem sobre a partida.

25/18 (25 minutos) após ataque de Sheilla.

A segunda parcial foi ainda mais tranquila para as brasileiras. Contando com desempenho de alto nível, o time do técnico Zé Roberto Guimarães encerrou



Seleção brasileira comemorando a vitória.

os trabalhos em 24 minutos, fazendo 25/16.

Controlando a partida totalmente, a seleção tirou um pouco o pé no terceiro set, permitindo um crescimento das japonesas que igualaram em 16 a 16. A partir daí, no entanto, o time do Brasil retomou o rumo e matou o jogo com um ponto de Thaisa, vencendo a parcial em 25/21 (24 minutos).

A equipe brasileira da bela estreia na Coreia foi Dani Lins, Sheilla, Fabiana, Thaisa, Mari e Paula Pequeno, além da libero Fabi. Sassá e Tandara entraram no decorrer.

En

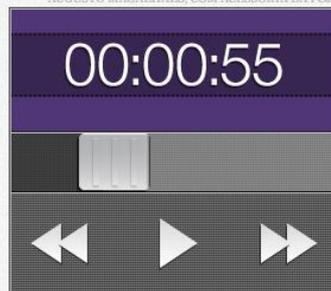
Fundação José Américo abre Exposição Nacional de Pintura sobre Porcelana nesta terça.

Fundada há 20 anos, a Acap é uma entidade sem fins lucrativos que tem como objetivo divulgar e incentivar a arte milenar conhecida por "arte do fogo".

A 20ª Exposição Nacional de Pintura sobre Porcelana, que contará com expositores de diversos estados, iniciará nesta terça-feira na Fundação Casa de José Américo, que será parceira da Acap (Associação de Cultura e Arte dos Pintores de Porcelana da Paraíba) na realização do evento. A solenidade de abertura será às 10h e o horário de visitação da exposição será das 10 às 18h, nos três dias, até a próxima quinta-feira.

Fundada há 20 anos, a Acap é uma entidade sem fins lucrativos que tem como objetivo divulgar e incentivar a arte milenar conhecida por "arte do fogo". A presidente da Acap, Rejane Azevedo, explica que esta origem na denominação acontece devido às altas temperaturas para a ficção da tinta que

AUGUSTO MAGALHÃES, COM ACESSÓRIA DA FCJA



Entrevista com Rejane Azevedo.

é aplicada na mesma.

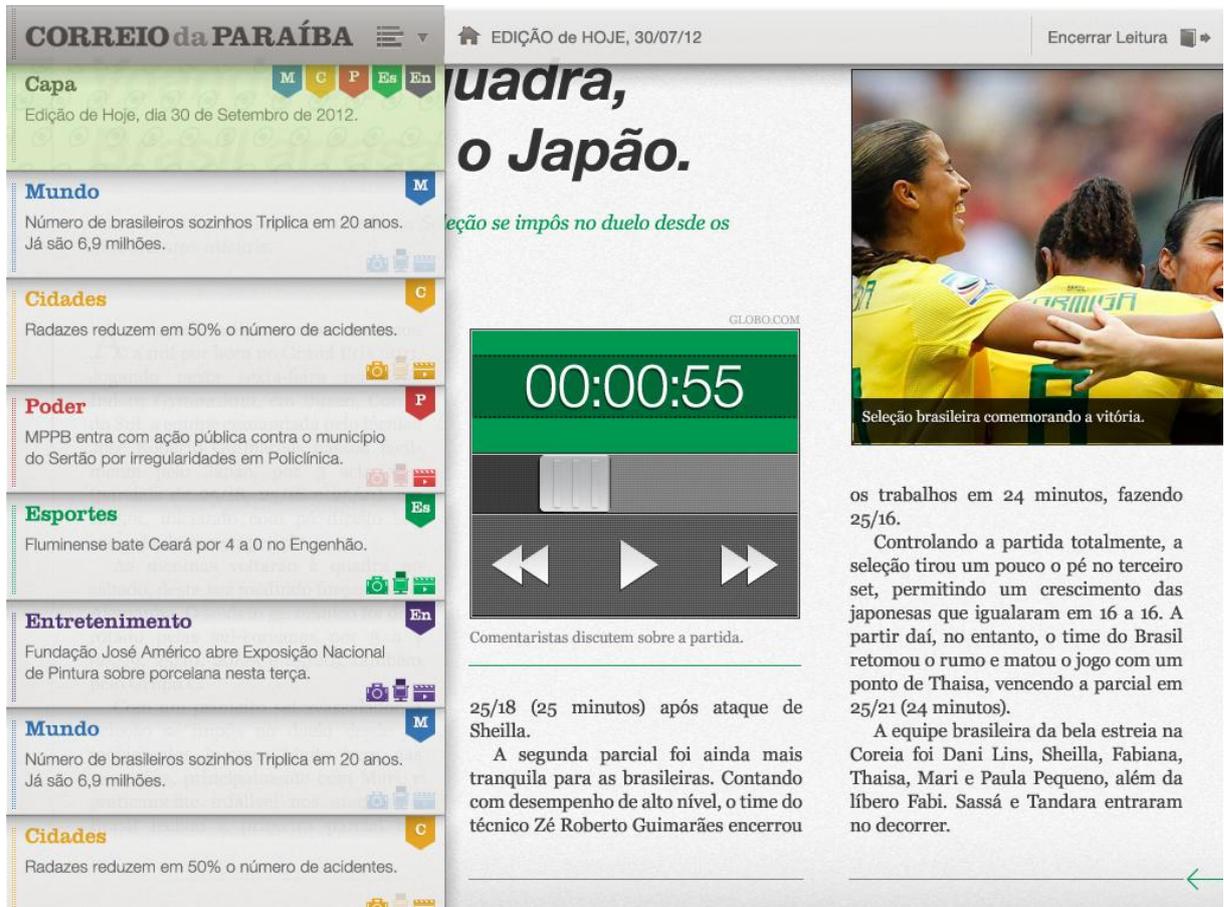
A Associação de Cultura e Arte dos Pintores de Porcelana da Paraíba

realiza, anualmente, uma exposição de nível nacional mostrando os trabalhos dos artistas locais como também de outros estados brasileiros. Segundo Rejane, o intercâmbio entre os estados é muito importante para troca de informações e técnicas desenvolvidas. Além dos expositores, o evento conta com a participação de estandistas trazendo com eles a matéria prima para a confecção das peças expostas, como por exemplo: peças brancas, tintas, pincéis e vários outros materiais.

As peças apresentadas são de diversas técnicas, que vão do clássico ao moderno. Na exposição haverá também a presença de professores de vários estados renomados internacionalmente.

José Silveira
josesilveira@correiodapb.com

Tela 7: Painel de Controle



Ao tocar a tela com um dedo enquanto estiver nas telas de conteúdo, o usuário acessará o painel de controle. Nesse painel que se sobrepõe ao conteúdo na parte superior, é possível encontrar um botão de índice, como mostra a figura, que faz um mapeamento de todas as matérias publicadas na edição do dia e ordena de acordo com a editoria que ela pertence. Mostra também se a matéria possui conteúdo multimídia, caso tenha, os ícones referentes ao tipo de mídia são exaltados.

O usuário tem a opção de voltar para a capa da edição ou encerrar a leitura, que o levará para a Home do aplicativo.

Capítulo 4: Considerações Finais

Ao finalizar essa pesquisa foi possível compreender a pluralidade das formas de se comunicar e a ansiedade de um povo em constante mudança. Os homens se reinventam a cada dia e utilizam a tecnologia como meio para concretizar suas criações.

Estudar os caminhos percorridos pela informação registrada, desde a invenção da tipografia à popularização dos tablets permitiu ampliar o conhecimento no que diz respeito às mudanças e adaptações que os suportes precisaram fazer para garantir seu lugar na sociedade. Isso mostra que a comunicação está em constante trânsito e entender como estabelecer um diálogo agradável e eficiente entre o usuário e a máquina é um desafio constante para os Designers de interface.

No que diz respeito à parte de desenvolvimento do projeto, a metodologia de Garrett (2003) mostrou-se bastante abrangente e norteadora, pois contempla etapas que possibilitam uma construção gradativa do produto. Portanto, acreditamos que o produto final gerado a partir dessas etapas atendeu aos anseios do cliente e as necessidades dos usuários, apresentando uma interface com estética agradável e amigável, que conduz o usuário a uma navegação satisfatória

Referências

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2004.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

CYBIS, W.; BETIOL, A. H.; FAUST, R. **Ergonomia e Usabilidade: Conhecimento, Métodos e Aplicações**. São Paulo: Novatec, 2007.

DURAND, Gilbert. **O Imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem**. Rio de Janeiro: DFL, 2010.

FERNANDES, Amaury. **Fundamentos de produção gráfica para quem não é produtor gráfico**. Rio de Janeiro: Rubio, 2003.

GARRETT, Jesse James. **The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web**. Berkeley: New Riders, 2003.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

LAKATOS, E. M.; Marconi, M. de A. **Metodologia do trabalho Científico**. 7^a edição. São Paulo: Atlas. 2007.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LÖBACH, Bernd. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

NORMAN, Donald A.. **Design Emocional**. Rio de Janeiro: Rocco, 2004.

PREECE, Jennifer. ROGERS, Yvonne. SHARP, Helen. **Design de Interação: Além da interação homem-computador**. São Paulo: Bookman, 2007.

SOUSA, Jorge Pedro. **Elementos de jornalismo impresso**. São Paulo: Obra Jurídica, 2005.

Sites

ARISTÓTELES. Disponível em:

<http://www.pucsp.br/pos/cesima/schenberg/alunos/paulosergio/politica.html>

Acessado em: 15 de novembro de 2011.

Apêndice

Tela 1: Splash versão *Portrait*



Tela 2: Home versão *Portrait*

CORREIO da PARAÍBA SEGUNDA-FEIRA, 01 DE SETEMBRO DE 2011 Edições Anteriores

CORREIO da PARAÍBA
SEGUNDA-FEIRA, 01 DE AGOSTO DE 2011 Jornalismo com ética e paixão ★ Fundador: Teotônio Neto

C **571 Homicídios em apenas quatro meses**

PB tem cinco assassinatos por dia; crescimento é de 23,3%. Autoridades continuam as investigações sem sucesso. **■ Cidade**



SAMU em resgate aéreo

Dunga é convidado para disputar brasileiro

Dunga é convidado para disputar o Brasileiro de showbol pelo Corinthians, pós negar vários convites. **■ Esporte**

Amy se preparava para adotar uma menina

Amy teria conhecido a jovem Dan-nika Augustine durante o período em que passou na ilha caribenha. **■ Entretenimento**

Índice da Edição

 **Pré-visualizar**  **Baixar Edição**

Tela 3: Destaques da Edição versão *Portrait*

26
08

Destaques da Edição

?



P

Implantação da fábrica da Fiat em Pernambuco.



C

Mês de Agosto com chuvas inesperadas causa desastre em muitas cidades.



M

Astrônomos descobrem planeta mais escuro já encontrado.



En

Galeria é reinaugurada em casarão histórico com exposição coletiva.



C

Acesso a ingá será interditado por três dias.



Es

Voando em quadra, Brasil arrasa o Japão.

▶ **A Comédia do Abandono no Teatro Santa Roza**
O diretor e ator José Maria Rodrigues protagoniza, no dia 1º de fevereiro, o espetáculo carioca.

▶ **RC assina convênios do Pacto Social no Brejo**
A solenidade de assinatura acontecerá, a partir das 16h, em frente à sede da Prefeitura Municipal.

▶ **Mulher mais velha do mundo completa 115 anos**
A americana Besse Cooper completou nesta sexta-feira 115 anos na cidade de Monroe.

▶ **Henrique recua e admite possibilidade de ficar no SP**
Destaque da campanha da seleção brasileira na conquista do título do Mundial Sub-20, na Colômbia.

←

Tela 3: Destaques da Edição e Ajuda versão *Portrait*

26
08

Destaques da Edição

Ajuda ?



Implantação da fábrica da Fiat em Pernambuco.



Astrônomos descobrem planeta mais escuro já encontrado.



Acesso a ingá será interditado por três dias.

Navegação

1



Deslize para ler as matérias.

2



Deslize para navegar entre as matérias.

3



Toque para visualizar as opções.

Editorias

Política

Cidade

Mundo

Esporte

Entretenimento

Japão.

?

A Comédia do Abandono no Teatro Santa Roza

O diretor e ator José Maria Rodrigues protagoniza, no dia 1º de fevereiro, o espetáculo carioca.

Mulher mais velha do mundo completa 115 anos

A americana Besse Cooper completou nesta sexta-feira 115 anos na cidade de Monroe.

RC assina convênios do Pacto Social no Brejo

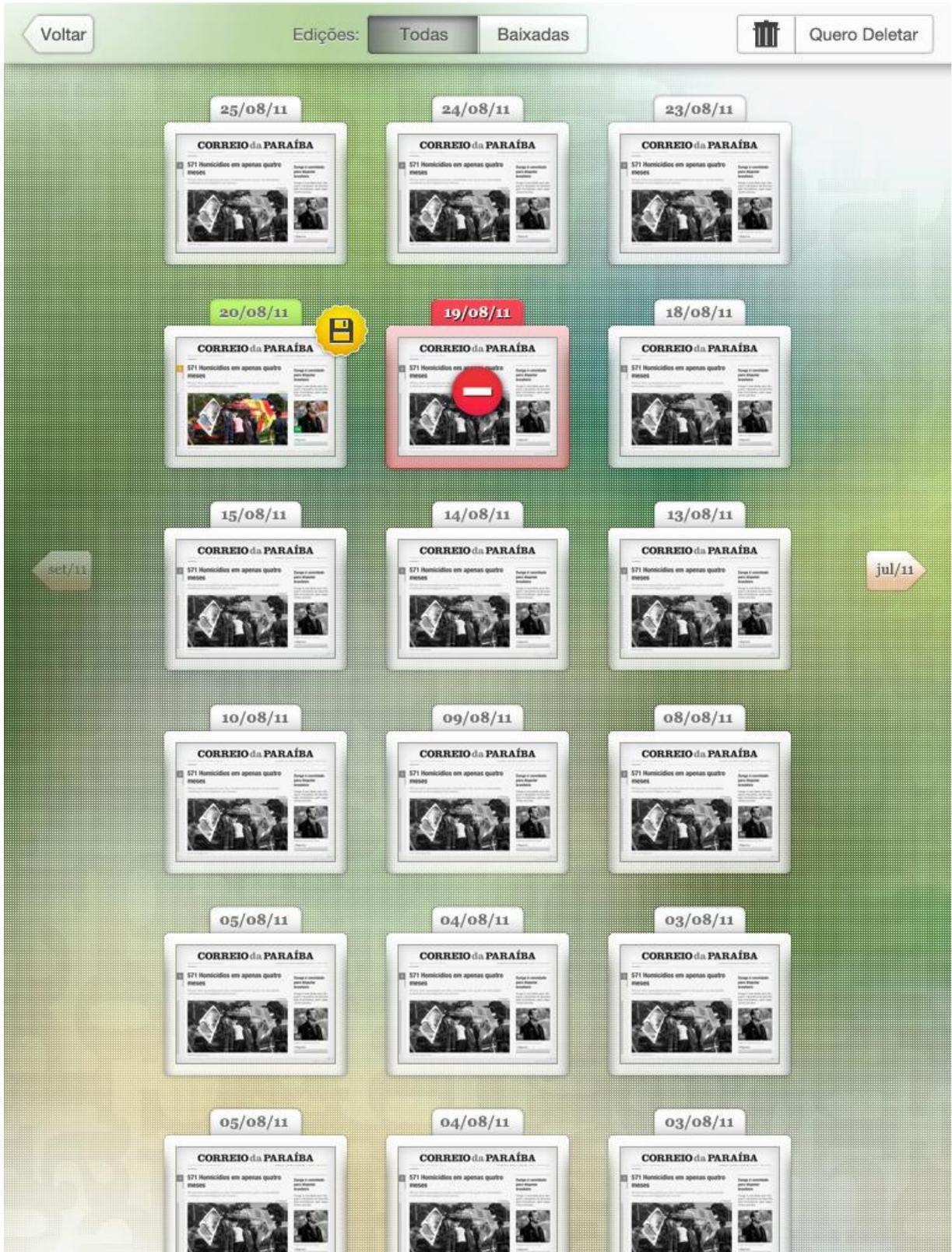
A solenidade de assinatura acontecerá, a partir das 16h, em frente à sede da Prefeitura Municipal.

Henrique recua e admite possibilidade de ficar no SP

Destaque da campanha da seleção brasileira na conquista do título do Mundial Sub-20, na Colômbia.

←

Tela 4: Edições Anteriores versão *Portrait*



Tela 5: Capa versão *Portrait*

CORREIO da PARAÍBA

SEGUNDA-FEIRA, 01 DE AGOSTO DE 2011

Jornalismo com ética e paixão ★ Fundador: Teotônio Neto

C

571 Homicídios em apenas quatro meses

PB tem cinco assassinatos por dia; crescimento é de 23,3%. Autoridades continuam as investigações sem sucesso. ■ **Cidade**

DIOGO SPINDOLA



SAMU em resgate aereo

Dunga é convidado para disputar brasileiro

Dunga é convidado para disputar o Brasileiro de showbol pelo Corinthians, pós negar vários convites.

■ **Esporte**

Amy se preparava para adotar uma menina

Amy teria conhecido a jovem Danika Augustine durante o período em que passou na ilha caribenha.

■ **Entretenimento**

Tela 5: Capa – Modelo 2 versão *Portrait*

CORREIO da PARAÍBA

SEGUNDA-FEIRA, 01 DE AGOSTO DE 2011

Jornalismo com ética e paixão ★ Fundador: Teotônio Neto

C

571 Homicídios em apenas quatro meses

PB tem cinco assassinatos por dia; crescimento é de 23,3%. Autoridades continuam as investigações sem sucesso. ■ **Cidade**

RODRIGO RODRIGUES



SAMU em resgate aéreo

DIOGO SPINDOLA



Dunga em partida da seleção brasileira

Dunga é convidado para disputar brasileiro

Dunga é convidado para disputar o Brasileiro de showbol pelo Corinthians, após negar vários convites.

■ **Esporte**

M

Número de brasileiros sozinhos triplica em 20 anos. Já são 6,9 milhões.

A família tradicional, com pai, mãe e três filhos, está cada vez mais rara no Brasil. A família tradicional, com pai, mãe e três filhos...

A família tradicional, com pai, mãe e três filhos, está cada vez mais rara no Brasil. Pela primeira vez na história, o número de pessoas morando sozinhas ultrapassou o das famílias com cinco integrantes.

Hoje, os domicílios com apenas um morador já são 12,2% do total, ante 10,7% das residências com cinco pessoas. Os brasileiros solitários já somam 6,9 milhões – quase três vezes mais que os 2,4 milhões de 1991.

Os dados constam de um recorte inédito feito pelo Estado nos dados do Censo Demográfico de 2010, realizado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). A pesquisa revela que o País está seguindo uma tendência internacional: há cada vez menos gente dividindo o mesmo teto.

Em 1960, a média de moradores por domicílio era de 5,3 pessoas. Cinquenta anos depois, caiu para 3,3. Ainda assim, é bem maior do que a proporção em países europeus e nos Estados Unidos: por volta de 2,5.

Existem, porém, duas grandes diferenças no aumento dos “solitários” brasileiros registrado na última década. A

primeira é a intensidade – de 2000 para cá, o ritmo de crescimento dos domicílios com apenas um morador foi cerca de 15% maior do que na década anterior.

A outra é a participação das cidades médias: morar sozinho era um comportamento mais restrito às grandes cidades. Mas, nos últimos dez anos, o avanço de casas e apartamentos com apenas um morador foi quase 40% maior em cidades de 100 mil a 500 mil habitantes que nos grandes municípios.

RAZÕES

As principais explicações para esse fenômeno são o crescimento no número de idosos e o aumento na renda média do brasileiro. Porto Alegre, líder no ranking dos solitários entre as capitais, com 21,6%, é o melhor exemplo da primeira razão.

A cidade gaúcha é também a capital que conta com mais moradores com mais de 60 anos (15%). Como regra geral, quanto mais velha a população, maior o número de pessoas morando sozinhas após criar os filhos, se divorciar ou ficar viúva.

Tela 6: Capa – Modelo 2 versão *Portrait*

CORREIO DA PB | QUINTA, 21 JULHO, 2011

C

Radares reduzem em 50% os números de acidentes.

A PRF registrou também a quantidade de acidentes com feridos teve redução de 69% e acidentes com mortos em 50%.

A Polícia Rodoviária Federal (PRF) constatou no mês de julho, que houve queda de 48% nos números de acidentes de trânsito - nos trechos que foram instalados os aparelhos de radar -, na BR-230. A PRF registrou também a quantidade de acidentes com feridos teve redução de 69% e acidentes com mortos em 50%.

Os policiais fizeram um alerta, que alguns acidentes ainda ocorrem, pela falta de atenção de alguns motoristas que têm o hábito de não manter uma distância segura do veículo que segue a sua frente.

O que também vem sendo observado é que boa parte dos motoristas estão transitando por quase todo o trecho com velocidade de 80 km que é a velocidade regulamentada para o local. Porém, quando se aproximam dos equipamentos reduzem a velocidade a ponto de chegar até 30 km. Essa atitude além de prejudicar a fluidez no trânsito, aumenta também o risco de acidente.

O ideal é manter uma velocidade que seja compatível e contínua para evitar transtornos. Pois, de acordo com o Código Trânsito Brasileiro – CTB, a ve-

locidade mínima não pode ser inferior a 50% da máxima permitida.



José Silveira

josesilveira@correiodapb.com

Tela 6: Capa – Modelo 3 versão *Portrait*

CORREIO DA PB | QUINTA, 21 JULHO, 2011

P

MPPB entra com ação civil pública contra município do sertão por irregularidades em Policlínica.

Após a realização de nova fiscalização, tanto por parte do COREN, como do CRM, feita em março deste ano, verificou-se que a prefeitura não havia resolvido todos os problemas detectados.

O Ministério Público Estadual ingressou com uma Ação Civil Pública de Obrigação de Fazer contra o Município de São José de Piranhas (distante 503 Km da Capital) por conta de várias irregularidades constatadas nos serviços de saúde da Policlínica Romeu Menandro Cruz, localizada na cidade, após fiscalizações

realizadas pelos Conselhos Regionais de enfermagem e Medicina.

Segundo informações do promotor de Justiça, Ricardo Alex Almeida Lins, em janeiro de 2009, a Procuradoria Regional do COREN-PB encaminhou à Promotoria relatório de fiscalização realizado na Policlínica Romeu Menan-



Ministério público do estado da Paraíba

JOSÉ SILVEIRA, SISTEMA CORREIO

Tela 6: Capa – Modelo 4 versão *Portrait*

CORREIO DA PB | QUINTA, 21 JULHO, 2011

Es

Voando em quadra, Brasil arrasa o Japão.

Com um primeiro set avassalador, a Seleção se impôs no duelo desde os movimentos iniciais.

A seleção brasileira feminina estreou a mil por hora no Grand Prix 2011. Jogando nesta sexta-feira no Sajik Indoor Gymnasium, em Busan, Coreia do Sul, a equipe comandada pelo técnico José Roberto Guimarães passou facilmente pelo Japão, por 3 sets a 0 (parciais de 25/18, 25/16 e 25/21), em 1h15m, iniciando com pé direito sua caminhada na competição.

As meninas voltarão à quadra no sábado, desta vez medindo forças com a Alemanha. O sexteto germânico foi derrotado pelas sul-coreanas por 3 a 1 (25/19, 25/19, 20/25 e 25/20), também

pelo Grupo C.

Com um primeiro set avassalador, a Seleção se impôs no duelo desde os movimentos iniciais. Muito bem nas recepções, principalmente com Mari, e praticamente infalível nos ataques, o Brasil fechou a primeira parcial em 25/18 (25 minutos) após ataque de Sheilla.

A segunda parcial foi ainda mais tranquila para as brasileiras. Contando com desempenho de alto nível, o time do técnico Zé Roberto Guimarães encerrou os trabalhos em 24 minutos, fazendo 25/16.



Seleção brasileira comemorando a vitória.

CORREIO DA PB

Tela 6: Capa – Modelo 5 versão *Portrait*

CORREIO DA PB | QUINTA, 21 JULHO, 2011

En

Fundação José Américo abre Exposição Nacional de Pintura sobre Porcelana nesta terça.

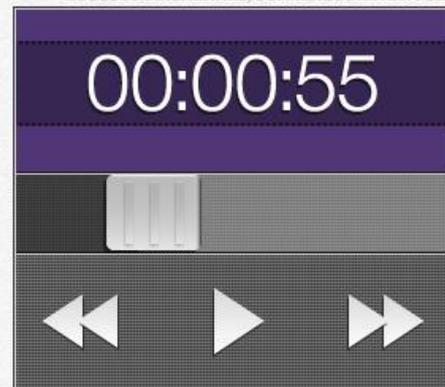
Fundada há 20 anos, a Acap é uma entidade sem fins lucrativos que tem como objetivo divulgar e incentivar a arte milenar conhecida por “arte do fogo”.

A 20ª Exposição Nacional de Pintura sobre Porcelana, que contará com expositores de diversos estados, iniciará nesta terça-feira na Fundação Casa de José Américo, que será parceira da Acap (Associação de Cultura e Arte dos Pintores de Porcelana da Paraíba) na realização do evento. A solenidade de abertura será às 10h e o horário de visitação da exposição será das 10 às 18h, nos três dias, até a próxima quinta-feira.

Fundada há 20 anos, a Acap é uma entidade sem fins lucrativos que tem como objetivo divulgar e incentivar a arte milenar conhecida por “arte do fogo”. A presidente da Acap, Rejane Azevedo, explica que esta origem na denominação acontece devido às altas temperaturas para a ficção da tinta que é aplicada na mesma.

A Associação de Cultura e Arte dos Pintores de Porcelana da Paraíba realiza, anualmente, uma exposição de nível nacional mostrando os trabalhos dos artistas locais como também de outros estados brasileiros. Segundo Rejane, o intercâmbio entre os estados é muito importante para troca de informações e técnicas desenvolvidas. Além

AUGUSTO MAGALHÃES, COM ACESSORIA DA FCJA



Entrevista com Rejane Azevedo.

dos expositores, o evento conta com a participação de estandistas trazendo com eles a matéria prima para a confecção das peças expostas, como por exemplo: peças brancas, tintas, pincéis e vários outros materiais.

As peças apresentadas são de diversas técnicas, que vão do clássico ao moderno. Na exposição haverá também a presença de professores de vários estados renomados internacionalmente.



Tela 7: Painel de Controle versão *Portrait*

CORREIO da PARAÍBA Ed. de 30/07/12 Encerrar Leitura

Capa
Edição de Hoje, dia 30 de Setembro de 2012.

Mundo
Número de brasileiros sozinhos Triplica em 20 anos.
Já são 6,9 milhões.

Cidades
Radazes reduzem em 50% o número de acidentes.

Poder
MPPB entra com ação pública contra o município do Sertão por irregularidades em Policlínica.

Esportes
Fluminense bate Ceará por 4 a 0 no Engenhão.

Entretenimento
Fundação José Américo abre Exposição Nacional de Pintura sobre porcelana nesta terça.

Mundo
Número de brasileiros sozinhos Triplica em 20 anos.
Já são 6,9 milhões.

Cidades
Radazes reduzem em 50% o número de acidentes.

Poder
MPPB entra com ação pública contra o município do Sertão por irregularidades em Policlínica.

Esportes
Fluminense bate Ceará por 4 a 0 no Engenhão.

Entretenimento
Fundação José Américo abre Exposição Nacional de Pintura sobre porcelana nesta terça.

já será interditado para pelo DER e Dnit

7hs da manhã do dia 18. Os carros vão transitar em das cidades de Itabaiana e Mogeiro.

via de á, dis- Capi- , será o am- o uma té que lade à hente, as 7hs o tran- sitar normalmente pela estrada que vem das cidades de Itabaiana e Mogeiro. Este foi um dos pontos acordados após audiência pública realizada entre representantes do Ministério Público Estadual, Poder Judiciário, DER, Dnit, da OAB/PB, das Prefeituras e empresários. Segundo informações da promotora de Justiça, Gardênia Cirne Almeida, durante a audiência foram discutidas medidas a serem adotadas a fim de viabi-

SISTEMA CORREIO