



Modelo de Produto Híbrido para Comunicação Digital On-line: Execução de Projeto para Produção Colaborativa e Coletiva de Conhecimento ¹

Andréa Ferraz FERNANDEZ²

Marcelo Ricardo Miranda ESPINDOLA³

Talyta Louise Todescat SINGER⁴

Rafaela Almeida de SOUZA⁵

Universidade de Federal de Mato Grosso, Cuiabá, MT

RESUMO

Este trabalho investiga um modelo de produto híbrido de comunicação digital destinado a publicação de conteúdos científicos, informativos e/ou de entretenimento online. O modelo busca os atributos da interatividade dentro da perspectiva da construção coletiva e colaborativa de conteúdos entre autores que não se conheçam, mas tenham interesses comuns. Utilizou-se da pesquisa bibliográfica e exploratória para a busca de sites e ferramentas de interatividade digital, compatíveis e de fácil utilização. Os resultados demonstram que não existe um espaço que possibilite o encontro dos usuários da informação digital, que ora são produtores e ora são consumidores de informação na UFMT. Este espaço pode ser criado pela disponibilização online desses conteúdos em um modelo que permita a localização e edição de materiais multimídia.

PALAVRAS-CHAVE: interatividade, produção colaborativa, comunicação digital

A dificuldade de pesquisar sobre interatividade

¹ Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas do IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professora do Departamento de Comunicação Social da UFMT, Doutora em Ergonomia da Informação pela Universitat Politècnica de Catalunya, Espanha, Líder do Grupo de Pesquisa MID – Mídias Interativas Digitais, registrado no CNPq. E-mail: andreaferaz@ufmt.br.

³ Professor do Departamento de Comunicação Social da UNIDERP/ANHANGUERA, Mestre em Ciências da Informação pela UnB. Pesquisador do Grupo de Pesquisa MID – Mídias Interativas Digitais, registrado no CNPq. E-mail: celitoespindola@hotmail.com.

⁴ Estudante de Graduação 5º semestre do curso de Comunicação Social, Habilitação em Jornalismo pela UFMT. Pesquisadora do Grupo de Pesquisa MID – Mídias Interativas Digitais, registrado no CNPq. E-mail: ytasinger@gmail.com.

⁵ Estudante de Graduação 2º semestre do curso de Comunicação Social, Habilitação em Jornalismo pela UFMT. Pesquisadora do Grupo de Pesquisa MID – Mídias Interativas Digitais, registrado no CNPq. E-mail: ra_sz@hotmail.com.



Anterior ao início do projeto havia uma dúvida, não-respondida adequadamente com as buscas de informação realizadas na internet e em materiais bibliográficos: os textos e resultados de pesquisa sobre a interatividade e ferramentas disponíveis à disposição dos usuários não forneciam as respostas para questionamentos específicos sobre a disponibilização de informação em experiências de publicação online, troca de conteúdos e detalhamento dos percursos trilhados pelos pesquisadores.

Encontra-se disponível na Internet uma quantidade enorme de material publicado sobre interatividade e modos de produção colaborativa em repositórios de revistas científicas na área da Comunicação e Ciências da Informação e em *sites*⁶ de grupos de pesquisa; mas, em sua maioria, os artigos têm formato PDF (*Portable Document Format*, na tradução para o português Formato de Documento Portátil), situação que em si mesma demonstra a contradição entre a prática e a teoria no campo da interatividade. Os artigos em formato PDF impossibilitam, para o usuário da informação, a edição do material e impedem a contribuição de outros pesquisadores interessados, na criação/ remodelação de conceitos ou relatos de experiências, para citar apenas dois exemplos.

Há, em outros países, iniciativas de grupos de pesquisa que trabalham com formato de documentos mais permeáveis, que permitem a alteração, o manuseio da informação por parte do usuário, mas, no Brasil, parece que ainda é distante o momento em que ocorrerá uma mudança na mentalidade dos pesquisadores e usuários da informação digital, que permita a troca do formato PDF por outro, um formato de documento que possibilite o uso dos conceitos da interatividade, na prática.

Hoje, os artigos publicados, comumente, não têm seus resultados atualizados, nem estão disponíveis em um formato no qual possam ser editados com facilidade. Conseqüentemente, pelo lado do usuário que naquele momento recebe a informação, não é possível acompanhar o desenvolvimento do trabalho em seu estágio mais atualizado ou estabelecer contatos em tempo real entre pessoas com interesses semelhantes. Do ponto de vista do usuário que naquele momento desempenha o papel de emissor da informação, também há perdas, quando não pode utilizar a internet, e seus

⁶ Site, softwares, blogs, login, etc. assim como outros empréstimos linguísticos da língua inglesa serão utilizados em seu formato original, sem transcrição para o português, por serem de conhecimento comum.



conceitos de interatividade, para, efetivamente, receber contribuições em seu trabalho, avançando progressivamente naquele campo de conhecimento.

A utilização da internet para a construção coletiva e colaborativa de conhecimentos poderia ocorrer de forma diferente e otimizada se os trabalhos científicos já publicados pudessem ser atualizados por outros usuários da informação e se fosse possível, a partir do sistema digital onde está disponibilizado o trabalho, pudesse ser realizado um intercâmbio imediato entre as pessoas interessadas naquele determinado assunto comum.

Segundo Lévy (1999), no ambiente denominado ciberespaço, cada usuário do sistema é, potencialmente, um participante ativo, tanto como emissor quanto como receptor da informação, o que transforma esse num espaço qualitativamente diferenciado, não determinado e explorável. Essa (nova) condição de uso e participação do sistema reorganiza a composição participativa dos usuários, uma vez que o nome, filiação acadêmica ou profissional, localização social ou geográfica não são mais atributos determinantes.

Essas múltiplas recepções e emissões criam ambientes que permitem que o conhecimento seja partilhado por mais pessoas que se comunicam de alguma forma e podem produzir novos saberes ou possibilitar outros olhares para um mesmo objeto. Essa troca permite que novos trabalhos possam ser produzidos, ou como extensão de trabalhos já realizados e colaboram para uma produção de informação maior, mais contínua e mais especializada. Assim se aplica tanto as publicações informativas, pesquisa científica, entretenimento e etc. No artigo *Software Social e Construção do Conhecimento*, é retomado o conceito de *groupwares*⁷ de Lévy que define uma nova forma de trabalho, como propõem Primo e Brambilla (2005):

Com os *groupwares*, o debate se dirige para a construção progressiva de uma rede de argumentação e documentação que está sempre presente aos olhos da comunidade, podendo ser manipulada a qualquer momento. Não é mais “cada um na sua vez” ou “um depois do outro”, mas sim uma espécie de lenta escrita coletiva, dessincronizada, desdramatizada, expandida, como se crescesse por conta própria seguindo uma infinidade de linhas paralelas e, portanto, sempre disponível,

⁷ Ferramentas tecnológicas usadas para auxiliar nos trabalhos cooperativos, é o caso dos emails, editores de texto online, listas de discussão, etc.



ordenada e objetivada sobre a tela. O groupware talvez tenha inaugurado uma nova geometria da comunicação. (PRIMO; BRAMBILLA, 2005)

Percebe-se aqui a potencialidade da produção coletiva. Em um filme ou um artigo científico são necessários muitos colaboradores que atuam diretamente, como os parceiros de trabalho, ou indiretamente, como os autores da pesquisa bibliográfica: “As capacidades individuais de comunicação e cooperação, de visualização de problemas e detecção de soluções mais felizes são somadas e tornam-se essenciais para o êxito de ambas as atividades”. (CAVALLI-SFORZA L.; CAVALLI-SFORZA F., 2002, p. 17).

A Construção de um Modelo

Passou-se a estudar a construção de um modelo que usasse ferramentas de interação, hospedagem e disponibilização de material que já estivessem na internet, para criar um ambiente de publicação, atualização e colaboração entre autores e usuários que trabalham com divulgação de informação de interesse mútuo. Foi importante na construção deste modelo unir as variadas possibilidades de um *site* com a usabilidade facilitada dos *blogs* definidos por Silva como:

Em linhas gerais, um weblog (ou blog, como também é comumente conhecido) pode ser descrito como um website extremamente flexibilizado com mensagens organizadas em ordem cronológica reversa e com uma interface de edição simplificada, através da qual o autor pode inserir novos posts¹ sem a necessidade de escrever qualquer tipo de código em HTML. Podemos dizer então que blogs são baseados em mecanismos (Ferramentas Blog) que facilitam a criação, edição e manutenção de uma página na web". (SILVA, 2003)

Entretanto, o padrão de publicação dos *blogs*, uma caixa de texto onde são inseridos os *posts*, uma barra lateral onde podem ser usados diferentes aplicativos e uma cabeça geralmente ilustrada ou com a apresentação do *blog*, vem mudando. Muitos servidores possibilitam que o usuário escolha *layouts* que se assemelham mais a *sites* do que aos *blogs* padrão. Um *blog* passou a ser então uma página personalizável, de hospedagem geralmente gratuita e de fácil atualização. Este é um dos motivos pelo qual o protótipo em questão recebe a denominação de híbrido, que também remete a forma de participação dos usuários, formas de atualização e publicação.

Formas de interação



É importante lembrar que existem diversas formas de interagir e colaborar na *web*, elas foram estudadas a fim de definir como essa plataforma funciona. Primo (2009) define que “alguns *softwares* estabelecem modelos de interação reativa, onde as trocas encontram-se já pré-determinadas e, portanto, limitadas, é o caso dos bancos de dados.” Outras ferramentas possibilitam interação mútua que “são criadas pelos próprios usuários durante um encontro” e é “baseado na construção cooperativa da relação, cuja evolução repercute nos eventos futuros.” É o caso das ferramentas de conversação em tempo e real e páginas *wiki*⁸, que podem ser criadas ou editadas sem a necessidade de aprovação por qualquer outro participante. (PRIMO, 2009, p.21)

Os dois formatos são interessantes do ponto de vista da distribuição de informação. Interação reativa possibilita que o material disponível receba comentários, possa ser pesquisado, copiado, mas não alterado em sua essência. É o que Brunet (2009) chama de colaboração do tipo mosaico, onde as peças ficam expostas formando uma paisagem. Já com a possibilidade das interações mútuas, novos documentos podem ser produzidos ou documentos já existentes podem ser alterados, atualizados ou ampliados, possibilitando colaborações, o que Brunet define como colaboração do tipo fusão “quando a colaboração é misturada, remixada, fundida e a parte final (talvez nunca final) é apresentada de uma forma que não se pode identificar cada peça de contribuição que forma o todo”.(BRUNET, 2009.p.78)

Brunet também define que esses dois tipos de colaboração podem se misturar, criando espaços de colaboração híbrida, “São os projetos que apresentam a colaboração em peças individuais como num mosaico e, também, a versão manipulável de uma fusão”. Este talvez seja o formato ideal para divulgação de material informativo ou científico na Internet, pois possibilita a disponibilização de material na sua forma original, o que ajuda nas pesquisas, e também em versões que possam ser alteradas, favorecendo interações e outras construções.

Como em todos os trabalhos em rede, os administradores dessa plataforma desempenham o papel de selecionar os conteúdos publicados, ocasionalmente trabalhando como moderadores e sempre definindo como o sistema opera. Brunet define

⁸ A palavra wiki vem do Havai e significa rápido. É um sistema de postagem e edição colaborativa de textos o qual a Wikipedia é baseada.



essa função como política e dinâmica uma vez que “programadores são os que decidem que direção seguir, que características e aprimoramentos são melhores para o grupo, o que acaba caracterizando inquestionavelmente decisões políticas”. (BRUNET, 2009, p.83). Assim, é importante que o sistema tenha informações claras sobre quais são os critérios de postagem, edição e moderação dos conteúdos, mantendo o ambiente livre e flexível para a participação.

Pesquisa inicial

Com estes conceitos definidos, uma segunda etapa do trabalho consistiu em buscar saber quais os tipos de interações, conteúdos e formatos seriam interessantes, tendo em vista que o público a ser atingido é variado e possui interesses múltiplos. Procurou-se entender e listar quais as ferramentas digitais que esse público já estava acostumado e como novas ferramentas poderiam ser apresentadas e disponibilizadas, para que se tornassem úteis.

O fato de todo público-alvo de produto midiático distribuído por internet ser, potencialmente, muito grande e variado, constituiu-se em um problema. Para diminuir as possibilidades de erros quanto aos conteúdos e formatos, foi realizada uma pesquisa inicial baseada na metodologia de pesquisa criada por George Gaskell (1975) e exposta no livro *Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som*. Aqui, Gaskell cria o conceito de grupos naturais.

Para outras questões de pesquisa, o problema da seleção dos entrevistados pode ser mais complexo, na medida em que o assunto é relevante para mais de um meio social. (...) Uma alternativa para se pensar sobre segmentação é empregar grupo ‘naturais’, em vez de grupos estatísticos, ou taxonômicos. Nos grupos naturais, as pessoas interagem conjuntamente; elas podem partilhar um passado comum, ou ter um projeto futuro comum. Elas também ler os mesmos veículos de comunicação e ter interesses e valores mais ou menos semelhantes. Neste sentido, grupos naturais formam um meio social. (GASKELL; BAUER, 2002, p. 69)

Assim, foi realizada uma pesquisa, com um formulário de perguntas abertas, dirigida a um grupo composto por 60 estudantes universitários da UFMT, potencialmente um dos segmentos de público que podem vir a se tornar usuários do sistema. Gaskell define esse método como pesquisa social, onde se buscam respostas que mostrem como as pessoas espontaneamente se expressam e falam, o que é importante pra elas e como elas pensam sobre suas ações e as dos outros. Uma crítica a esse método diz respeito ao que os



entrevistadores podem dizer pensando no que o entrevistador gostaria de ouvir. (Gaskell e Bauer, 2002, p. 21).

Os resultados dessa pesquisa foram categorizados de acordo com os tipos de conteúdo, sua finalidade e a forma de publicação destes. Foram descartados os resultados que apontavam para a publicação de conteúdo específicos do cotidiano da UFMT, como funcionamento de cursos, pró-reitorias, restaurante universitário entre outros; conteúdos jornalísticos gerais, como notícias do dia em grandes veículos; e de entretenimento, como fotos de festa e agendas de eventos sociais. Foram utilizados no modelo de plataforma as indicações de conteúdos científicos, tutoriais, material bibliográfico, resenhas e conteúdos multimídia.

É importante ressaltar, que essa pesquisa apenas forneceu indicativos que comprovassem a necessidade de criação da plataforma de publicação e as ferramentas a ela inseridas, ou seja, apenas reforçou nossa hipótese. É bem sabido que as pessoas conscientizam e interpretam as informações que se ajustem àquilo em que já acreditem. (Festinger, 1975, p.137). Por isso, para uma noção maior das necessidades e preferências de utilização da plataforma seria da utilização seria necessário aplicar uma pesquisa com maior abrangência a fim de realmente definir quais as preferências de mídia do público usuário do sistema.

Além das indicações de ferramentas e conteúdos, a pesquisa ajudou a mostrar que os usuários navegam melhor em ambientes que são mais conhecidos, *sites* que mais visitam. À partir dessas informações foi feita a avaliação das ferramentas e *sites* citadas como interessantes pelos participantes da pesquisa, assim como ferramentas e *sites* que a equipe do grupo considerava interessante a fim de determinar quais seriam possíveis dentro do sistema. Mais de sessenta páginas foram visitadas, com conteúdos e formatos diferenciados. Procurou-se também criar uma plataforma que requeresse o mínimo de conhecimento técnico em HTML⁹ e *softwares* de edição de conteúdo para aumentar a navegabilidade e utilização das ferramentas.

⁹ HTML, HyperText Markup Language, é o código usado para a criação de páginas e edição de textos. O conhecimento dessa linguagem é por vezes restrito e sistemas que para serem utilizados requerem podem dificultar a participação de pessoas.



Essas ferramentas foram testadas quanto a sua funcionalidade e integração a plataforma principal de publicação e obedecem aos critérios criados por Meirinhos (1999) quanto ao Princípio Simulação Dinâmica, Princípio da Unicidade Visual e como não poderia deixar de ser, Princípio de Interatividade. Meirinhos define como Princípio da Simulação Dinâmica a prerrogativa de que os sistemas devem absorver e corresponder aos interesses do usuário, não só aos dos programadores e possibilitar direcionamento para suprir necessidades, curiosidades e interesses. E como o Princípio da Unicidade Visual a facilidade de se navegar livremente por páginas dentro de um *site* que sejam semelhantes entre si, e Princípio de Interatividade como a possibilidade de o usuário criar seu próprio roteiro de navegação que não esteja pré-estabelecido pelos autores do sistema. Para Meirinhos é através da interatividade que os usuários podem fixar melhor a informação, transmitida a partir da própria participação. (Meirinhos, 1999)

O trabalho foi realizado com a participação dos integrantes do grupo MID - Mídias Interativas Digitais¹⁰, que colaboraram em diversas etapas da pesquisa, testando as ferramentas digitais novas, experimentando novos usos para ferramentas digitais já utilizadas, analisando os conceitos e trabalhando de forma colaborativa na produção deste documento. Foram realizados encontros presenciais semanais e encontros online durante dois meses para que este processo fosse concluído.

Escolhas

Para a construção de um protótipo, foram usados os conceitos estudados e as ferramentas testadas que melhor funcionassem em conjunto e criassem um ambiente pretendido pelo trabalho. Tendo em mente as facilidades de gerenciamento dos *blogs*, escolhemos a plataforma de publicação *WordPress*¹¹ como suporte para a criação do sistema. Essa plataforma tem usabilidade facilitada, permite flexibilidade no uso de outros *softwares* sem requerer conhecimentos avançados e é distribuída gratuitamente.

¹⁰ MID – Mídias Interativas Digitais é um grupo de pesquisa da UFMT que trabalha em conexão com atividades de cunho pragmático, a partir de propostas e projetos aplicados. Possui a linha de pesquisa: Ambientes Interativos. Outras informações sobre o grupo MID podem ser obtidas na página de internet: <<http://dgp.cnpq.br/buscaoperacional/detalhegrupo.jsp?grupo=03326094ELV6GN>>

¹¹ O WordPress.com foi criado por Ryan Boren e Matthew Mullenweg, é distribuído sob a GPL - General Public License, sendo, portanto, gratuito. Hoje a plataforma hospeda mais de dois milhões de blogs em todo o mundo.



É também utilizada pelo portal do Ministério da Cultura (www.cultura.gov.br), onde os conteúdos são dispostos como em um *blog*.

No *site*, os usuários podem navegar por todas as páginas. Mas o protótipo possui um sistema de *login*¹², onde os usuários podem se cadastrar criando um nome de usuário e senha que serve para a postagem e edição de conteúdo. Os administradores utilizarão o sistema de postagem *WordPress* para a postagem de conteúdo, estas páginas só poderão ser alteradas por outros administradores. Os usuários, mesmo os cadastrados, podem interagir apenas através dos comentários.

A plataforma conta também com um sistema de publicação de páginas *wiki*. Nela, os usuários do sistema poderão incluir novas páginas de texto ou editar páginas já criadas, todo o material que estiver disponível nas áreas livres de administração. Nessa área, o conteúdo postado não necessita de aprovação antes de sua publicação. Essas páginas podem ser linkadas¹³ umas às outras e produzir novos textos hipertextos com conteúdos hospedados no *site* ou fora dele.

O sistema de *login* também tem uma função de mapeamento e análise. Ele ajuda a mapear os usuários e analisar o uso que estes fazem do sistema, a fim de que possamos ter informação sobre necessidades de atualização, conteúdos preferidos e ferramentas mais usadas. Esse sistema permite um grau, limitado, de controle sobre qual usuário fez e quando realizou alterações, item indispensável para que se saiba que interações o *site* vem promovendo. As páginas do *site* onde o conteúdo está disponível para visualização só poderão ser alteradas por administradores.

Em referência aos arquivos digitais em formato de vídeos, a plataforma permitirá a postagem em ambas áreas, através do *software Asterpix*¹⁴, que permite adicionar vídeos já disponíveis da Internet. A partir do software citado, o usuário poderá também criar áreas clicáveis dentro das janelas de exibição para inserir comentários, links ou

¹² Um sistema de identificação de usuários

¹³ Neologismo utilizado para indicar a ação de passar de uma página a outra da internet, utilizando os links.

¹⁴ O Asterpix pode ser visto no site <http://video.asterpix.com/>. Ele funciona de forma parecida com o YouTube, sendo uma rede social que hospeda vídeos. Os vídeos podem ser postados em blogs ou outros sites assim como os do YouTube.



destaques ao material audiovisual através de textos. Essa também é uma ferramenta pensada para o produto híbrido seja manuseável pelo usuário.

Os links das páginas serão introduzidos pelo sistema *Apture*¹⁵, que possibilita integrar texto, áudio ou vídeo aos links já estabelecidos. O sistema ajuda a criar mais de uma referência a uma mesma palavra e ao mesmo tempo inserir informação sem que o usuário precise sair da página. Podem ser inseridos trechos da *WikiPedia*¹⁶, vídeos publicados em outros *sites*, imagens do *Flickr*¹⁷ entre outros que são mostrados com em uma janela *pop-up* pequenas janelas que se sobrepõe a janela de exibição. O *Apture* funciona através de um *pop-up* que é carregada enquanto o usuário posiciona o mouse em cima dos *links*.

Visualmente, todas as páginas do *site* são muito semelhantes, com menus fixos que facilitam a busca de informações e layouts padrão que ajudam o usuário a navegar. Em cada página estão presentes ferramentas que criam um ambiente personalizável aos gostos e necessidades de quem navega como atalhos para impressão, enviar para amigo, zoom e barras de busca que operam por categorias, *tags*¹⁸ (etiquetas) ou palavras. O conteúdo será distribuído de forma que cada usuário possa criar seu roteiro dentro do *site* com botões e menus acessíveis de qualquer parte do conjunto. Em cada página fica visível o botão para assinar o *feed*¹⁹ do *site* ou marcar páginas através de sistemas de *bookmark*, ou seja através de sistemas que operem como o *Delicious*²⁰ e funcionam como os ‘Favoritos’ dos navegadores, salvando as páginas marcadas pelos usuários e deixando essas informações disponíveis ao usuário em qualquer computador.

¹⁵ O *Apture* foi fundado por três Stanford Alumni and surgiu inicialmente de conversas entre os Stanford Kingt Fellows, um grupo de jornalistas de todo o mundo que trabalham em melhorar a publicação online de notícias. O sistema pode ser visualizado no www.apture.com.

¹⁶ *WikiPedia* é uma enciclopédia livre que conta com colabores de todo o mundo, pode ser vista no www.wikipedia.org em diversas línguas.

¹⁷ *Flickr* é uma rede social baseada na criação de álbuns de fotos. www.flickr.com.

¹⁸ *Tags* são etiquetas usadas na Internet para descrever uma informação e permite classificar informações baseadas em palavras-chave.

¹⁹ *Feeds* são usados para os usuários recebem as atualizações de um site sem que seja necessário visitá-los, através dos chamados agrupadores de feed.

²⁰ *Delicious* é uma rede social de bookmarks – páginas marcadas como favoritas – onde os usuários podem acessar as páginas que eles marcaram como favoritas através do site www.delicious.com



Conteúdo

O conteúdo do *site* ficará dividido em áreas temáticas. Como proposta inicial, duas delas serão voltadas à divulgação de conteúdos produzidos por dois grupos de pesquisa da Universidade Federal de Mato Grosso, o grupo MID – Mídias Interativas Digitais e pelo NEPA – Núcleo de Estudos do Pantanal. A terceira área funcionará como um manual para postagem de informação no *site*, *download* de *softwares* e indicação de ferramentas que forneçam ao usuário instrução sobre o uso do sistema e possibilidade de criação de material para inserir no *site*.

Área 1 – MID

A área destinada a conteúdos produzidos pelo grupo de pesquisa MID – Mídias Interativas Digitais será usada para divulgar o grupo, os trabalhos já produzidos e os que estão em construção. Uma parte dos conteúdos desta área do *site* será estática, sem atualização constante, e funcionará como um acervo digital dos textos originais. Nesta parte do sistema, só administradores podem inserir, suprimir ou editar conteúdos. Essa diferenciação faz-se necessária, inclusive, para que o produto digital tenha credibilidade.

Inicialmente, estarão disponíveis o artigo “Web Rádios de Emissoras FMs Educativas e a Interatividade com seus Ouvintes / Ciber-Usuários”²¹, o projeto "RedeIFES: propostas para otimização de uma plataforma de compartilhamento de conteúdo audiovisual entre Instituições Federais de Ensino Superior", a pesquisa "Hábitos e Preferências de informação e entretenimento da comunidade acadêmica da Universidade Federal de Mato Grosso" e o este projeto, usado para a construção do sistema.

Outros conteúdos disponibilizados nessa área são: textos editáveis, voltados à colaboração dos usuários com novos olhares e referências, vídeos, áudio e outros conteúdos multimídia através das ferramentas disponibilizadas pelo *site* e a bibliografia utilizada pelo MID em seus estudos, assim como a lista de autores por assunto pesquisado e contatos dos autores do material a fim de facilitar a busca por assuntos semelhantes.

²¹ Trabalho apresentado no XI Congresso de Ciências da Comunicação na Centro-Oeste em maio de 2009.



Área 2 – Projetos hospedados

Na área 2 ficarão hospedados os conteúdos disponibilizados pelo grupo de pesquisa História Natural de Anfíbios e Répteis²² que tem como líderes as pesquisadoras Christine Strüssmann, da UFMT, e Vanda Lúcia Ferreira, da UFMS, Universidade Federal do Mato Grosso do Sul. O projeto tem como foco as espécies encontradas no Pantanal e seu entorno como Cerrado, Chaco e Amazônia. O grupo, além da produção científica, já dispõe de material multimídia que pode ser usado para a criação de páginas informativas sobre os animais da região.

Como na área do MID uma parte do conteúdo será estática e estará disponível apenas para *download*. Outras seções terão possibilidade de interação em áudio, vídeo, links, sugestões de edição e comentários. O NEPA foi escolhido como primeiro grupo de pesquisa além do MID que é o grupo que trabalhou na criação do protótipo, por dois motivos. O trabalho do grupo História Natural de Anfíbios e Répteis ajuda a localizar geograficamente os conteúdos disponibilizados, mostrando as características mais típicas de nossa região.

O objetivo de divulgar os dados obtidos pelas pesquisas realizadas pelo grupo NEPA mostra que, além da existência de uma lacuna na comunicação, algumas áreas ficam mais distantes da veiculação online e, conseqüentemente, da população. Assim, o produto também é um caminho para que a sociedade possa se apropriar desse conhecimento, uma vez que ele se torna mais visíveis. Nesta área também estará disponível uma seção de vídeos produzidos por acadêmicos do curso de Comunicação Social da UFMT sobre a cultura local.

Área 3 – Faça você mesmo

Na área 3 estarão disponíveis para *download softwares* livres, tutoriais de uso, indicação de ferramentas. Além de um fórum onde podem ser discutidas questões referentes a essas ferramentas, indicações de outros programas e dúvidas relacionadas. Aqui também

²² O grupo de pesquisa História Natural de Anfíbios e Répteis é certificado pelo CNPq e tem como sede a Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, mas tem parte da pesquisa realizada na Universidade Federal de Mato Grosso. Mais informações sobre o grupo estão disponíveis na página do CNPq no endereço <http://dgp.cnpq.br/buscaoperacional/detalhegrupo.jsp?grupo=08702052WZ5W11>



fica a seção de *feeds* de notícias de *sites* que publicam conteúdo relacionado a tecnologia digital, comunicação na Internet, mídias de interação, redes sociais e pesquisa em comunicação. Uma lista de links integra a área 3, a fim de possibilitar mais informação sobre temas correlatos, os usuários `logados'²³ no *site* poderão cadastrar outros links e fazer sugestões de edição em toda essa parte do *site*.

Essa será a parte com mais possibilidades de interação e hospedará também uma enquete, atualizada mensalmente, que servirá para diagnosticar qual a relação dos usuários com o *site*. Como proposta inicial, a pergunta da enquete servirá saber com qual finalidade a informação disponível está sendo usada, se para produzir outros textos ou trabalhos escolares, conhecer novidades em tecnologia digital ou encontrar e testar os programas e tutoriais oferecidos.

Considerações Finais

Este projeto trouxe a proposta de criação de um modelo de produto para a produção colaborativa de conteúdos e, como todo protótipo, deverá ser continuamente submetido a testes que devem mostrar outras possibilidades de interação, outras ferramentas. As possibilidades abertas por este trabalho indicam que muitas outras ferramentas podem adicionadas ao sistema, levando em consideração outras formas de interagir e outros tipos de conteúdos a serem distribuídos, portanto, é importante deixar claro que esta é apenas uma proposta inicial.

A proposta envolve ferramentas de interação digital e aplicativos produzidos e distribuídos por terceiros, em sua maioria empresas estrangeiras, que podem e devem ser alterados e atualizados por seus desenvolvedores. O uso que os usuários fazem deste instrumento de comunicação poderá também modificar o conteúdo e a hierarquização das informações disponíveis. Esta proposta, portanto, será constantemente modificada para acompanhar a evolução desses componentes e de novas formas de interação. Além disso, pretendeu-se criar uma plataforma aberta que possa ser utilizada por outros grupos e hospedada em outros sites.

Espera-se, com a publicação deste projeto, criar um ambiente dinâmico para a pesquisa científica e divulgação de informação através da participação dos usuários. Será

²³ Neologismo utilizado para indicar a ação do usuário de acessar um determinado site, identificando-se.



possível medir o grau de interatividade das ferramentas e o número de vezes que cada conteúdo foi acessado através de um contador de acesso. Já o controle de *logins* poderá dizer como os usuários se comportaram, quais ferramentas mais usaram e quais conteúdos mais foram modificados.

A iniciativa também deve divulgar a produção do MID, os conteúdos hospedados e a UFMT para órgãos nacionais e internacionais de pesquisa e ensino a fim de possibilitar trocas de conteúdo mais intensas. A equipe executora desse projeto também espera que os conteúdos referentes ao Pantanal ajudem a localizar nossa produção geograficamente e culturalmente colaborando para a mudança de olhar sobre as atividades de pesquisa em Mato Grosso.

REFERÊNCIAS

Apture. Disponível em: <<http://www.apture.com>> A Último acesso em 27 jun.2009.

Asterpix. Disponível em: <<http://www.asterpix.com/help/learnmore>>. Último acesso em 27 jun.2009.

FOLEY, Robert. **Os humanos antes da humanidade: uma perspectiva evolucionista**. Tradução Patrícia Zimbres. São Paulo: Ed. Unesp, 2003.

BAUER, Martin W. e GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa em texto, imagem e som: um manual prático**. Tradução de Pedrinho A. Guareschi. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

BRUNET, Karla S. **Colaboração e Internet: propondo uma taxonomia de formatos de colaboração em projetos de network**. Revista Brasileira de Ciências da Comunicação. São Paulo: Intercom, v.32, n.1, p. 69-88, jan/jun. 2009.

CAVALLI-SFORZA, Luca e CAVALLI-SFORZA, Francesco. **Quem somos? História da diversidade humana**. Tradução Laura Cardellini Barbosa de Oliveira. São Paulo: Editora UNESP, 2002.

FESTINGER, Leon. **Teoria da Dissonância Cognitiva**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

MEIRINHOS, Galvão dos Santos. Regras fundamentais do design de sistemas hipermídia. In: **Revista Latina de Comunicación Social**, número 24, de diciembre de 1999, La Laguna (Tenerife). Disponível em: <http://www.ull.es/publicaciones/latina/a1999adi/03galvao.html>. Último acesso em 27 jun.2009.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 2003.

PRIMO, Alex. **Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo**. Revista da Famecos, n. 12, p. 81-92, jun. 2000.



PRIMO, Alex. Interatividade. **Para Entender a Internet** - Noções, práticas e desafios da comunicação em rede, p.21-22, 2009. Disponível em:
<<http://paraentenderainternet.blogspot.com>> Último acesso em 27 jun.2009

PRIMO, Alex ; BRAMBILLA, Ana Maria . **Social Software e construção do conhecimento**. Redes Com, Espanha, n. 2, p. 389-404, 2005.
<http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/softconhecimento.pdf>

SILVA, Jan Alyne Barbosa. **Weblogs: Múltiplas utilizações e um conceito**. Disponível em <
http://homer.nuted.edu.ufrgs.br/ObjetosPEAD2006/obj_blog/2003_NP08_silva.pdf>. Acesso em 29 jun.2009.

WordPress. Disponível em: <<http://br.wordpress.org>>. Último acesso em 27 jun.2009.