UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TELEVISÃO DIGITAL: INFORMAÇÃO E CONHECIMENTO

Flávia Eloyza Roncolato Galdiole

DIRETRIZES DE USABILIDADE PARA PROGRAMAS INTERATIVOS DE ENTRETENIMENTO PARA PÚBLICO IDOSO EM TV DIGITAL

Bauru - SP
2013

Flávia Eloyza Roncolato Galdiole

DIRETRIZES DE USABILIDADE PARA PROGRAMAS INTERATIVOS DE ENTRETENIMENTO PARA PÚBLICO IDOSO EM TV DIGITAL

Trabalho de Conclusão de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Televisão Digital*:* Informação e Conhecimento, da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", para obtenção do título de Mestre em Comunicação, Informação e Educação em Televisão Digital sob a orientação do Prof. Dr. Francisco Rolfsen Belda.

Bauru-SP
2013

Galdiole, Flávia Eloyza Roncolato Galdiole.

Diretrizes de usabilidade para programas interativos de entretenimento para o público idoso em TV digital/ Flávia Eloyza Roncolato Galdiole, 2013

104 f.: il.

Orientador: Francisco Rolfsen Belda

Dissertação (Mestrado)-Universidade Estadual

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Campus Bauru

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE FLÁVIA ELOYZA RONCOLATO GALDIOLE, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TELEVISÃO DIGITAL: INFORMAÇÃO E CONHECIMENTO, DO(A) FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICACAO DE BAURU.

Aos 22 dias do mês de fevereiro do ano de 2013, às 14:00 horas, no(a) Auditório dos Programas de Pós-graduação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, reuniu-se a Comissão Examinadora da Defesa Pública, composta pelos seguintes membros: Prof. Dr. FRANCISCO ROLFSEN BELDA do(a) Departamento de Comunicação Social / Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicacao de Bauru, Profa. Dra. VANIA CRISTINA P N VALENTE do(a) Departamento de Artes e Representação Gráfica / Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicacao de Bauru, Prof. Dr. JOÃO CARLOS MASSAROLO do(a) Departamento de Artes e Comunicação / Universidade Federal de Sao Carlos, sob a presidência do primeiro, a fim de proceder a arguição pública da DISSERTAÇÃO DE MESTRADO de FLÁVIA ELOYZA RONCOLATO GALDIOLE, intitulada "Diretrizes de usabilidade para programa interativo de entretenimento para público idoso em TV Digital". Após a exposição, a discente foi arguida oralmente pelos membros da Comissão Examinadora, tendo recebido o conceito final: APROVADO. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que, após lida e aprovada, foi assinada pelos membros da Comissão Examinadora.

Prof. Dr. FRANCISCO ROLFSEN BELDA

Profa. Dra. VANIA CRISTINA P N VALENTE

Prof. Dr. JOÃO CARLOS MASSAROLO

Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, 14-01 - Bauru - SP
CEP 17.033 360 - Tel.: (14) 3103-6000 - Fax: (14) 3103-6051
site: www.faac.unesp.br

Flávia Eloyza Roncolato Galdiole

DIRETRIZES DE USABILIDADE PARA PROGRAMAS INTERATIVOS DE ENTRETENIMENTO PARA PÚBLICO IDOSO EM TV DIGITAL

Área de concentração: Comunicação, Informação e Educação em Televisão Digital
Linha de pesquisa: Educação Assistida por Televisão Digital

Banca examinadora:

Presidente/ Orientador: Francisco Rolfsen Belda
Instituição: Universidade Estadual Paulista - Júlio de Mesquita Filho

Prof. 1: João Carlos Massarolo
Instituição: UFSCar – Universidade Federal de São Carlos

Prof. 2: Vania Cristina Pires Nogueira Valente
Instituição: Universidade Estadual Paulista - Júlio de Mesquita Filhol

Resultado: APROVADA

Bauru, 22/ fevereiro/ 2013

Dedico esse trabalho as minhas queridas avós Maria Bonora Galdioli e Olga Bologna Roncolato (*in memoriam*), por todo amor que a mim dedicaram ao longo desses anos. A força e a fé que tenho hoje são inspiradas nessas duas mulheres, tão diferentes entre si, que se misturam no meu sangue, na minha alma e na minha personalidade.

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador no mestrado, Prof. Dr. Francisco Rolfsen Belda, que colaborou para o amadurecimento de minhas ideias e para o desenvolvimento dessa pesquisa.

Aos meus pais, Dorival Galdiole e Adelina Roncolato Galdiole, por todo apoio, por confiarem e apostarem nos meus sonhos, acima de tudo. Por estarem sempre ao meu lado nos momentos de decisões, de lágrimas e alegrias. Obrigada por me darem a base que me mantém até hoje. Vocês foram, são e sempre serão meus eternos educadores.

Ao meu noivo, Azarias Fabrício do Nascimento, que tanto me apoiou durante o mestrado, mesmo que para isso precisou abdicar da minha presença física e adiar nossos planos. Por entender os meus motivos e respeitar as minhas escolhas.

A Silvia Stipp, minha primeira e eterna mestre no jornalismo. Por todos os e-mails trocados, conversas por telefone ou pessoalmente. Por todos os “socorros” prestados, toda dedicação e carinho com que sempre me tratou. Obrigada por confiar e apostar em mim. Ao professor Carlos Fernando Gonçalves, que conheci ainda na minha graduação, em Votuporanga, e que se tornou um companheiro na pesquisa, conselheiro e amigo.

A Monaliza Pelicioni que sempre foi mais do que uma grande amiga, um anjo, sempre me apoiou, me incentivou e me deu força nos momentos mais difíceis e nas horas de desespero. Renata Segura pelas horas de conversas e mesmo trabalhando em áreas tão diferentes, (comunicação e saúde), sempre conversamos de uma forma tão próxima. Agradeço ao apoio psicológico e ajuda prática.

Aos amigos Santiago, João Victor e Edvandro Ferreira, por toda alegria e descontração que sempre me deixavam mais alegre e otimista.

Nágila Dinardi minha companheira de casa em Bauru, que me recebeu com tanto carinho, obrigada pelas conversas e risadas e por ser sempre tão carinhosa comigo.

Aos meus colegas de mestrado, que fizeram desses dois anos algo tão especial. A Eliane Gushiken e Regiane Zolezi, vocês estarão sempre no meu coração.

Por último, mas não menos importante, a todos os professores do corpo docente do Mestrado em TV Digital da Unesp - Bauru. Por todas as aulas, trabalhos, estudos e dicas que foram oferecidas, que foram de fundamental importância para meu amadurecimento profissional.

GALDIOLE, Flávia Eloyza Roncolato. **Diretrizes de usabilidade para programas interativos de entretenimento para público idoso em TV Digital.** 2013. 104f. Dissertação (Mestrado em TV Digital: Informação e Conhecimento) - FAAC - UNESP, sob a orientação do prof. Dr. Francisco Rolfsen Belda, 2013.

RESUMO

O trabalho apresenta um estudo da relação entre o público idoso e a televisão digital por meio do exame de diretrizes de usabilidade para o desenvolvimento de programas interativos voltados a esse público. Foram utilizados como base para a pesquisa a análise de dois programas de entretenimento veiculados em emissoras brasileiras de televisão, “Viola, minha viola” e “Sr. Brasil”, além de questionários aplicados com grupos de telespectadores representativos desse segmento de audiência. Como resultado, são apresentadas diretrizes de usabilidade e um documento de requisitos que poderão ser aplicados para a elaboração de aplicativos de interação para a veiculação desses programas em sistemas de TV Digital.

Palavras-chave: TV Digital. Idosos. Usabilidade. Diretrizes. Requisitos.

GALDIOLE, Flávia Eloyza Roncolato. **Usability guidelines for interactive entertainment programs for the elderly public in Digital TV.** 2013. 104f. Dissertation (Master Degree in Digital Television: Information and Knowledge) - FAAC - Universidade Estadual Paulista, under Professor PhD Francisco Rolfsen Belda, 2013.

ABSTRACT

The work presents a study of the relationship between elderly public and digital television through the exam of usability guidelines for the development of interactive programs targeted at this audience. The research is based in the analysis of two entertainment TV programs, "Viola, minha viola" and "Sr. Brasil ", and also in questionnaires applied with representative groups of this segment of audience. As a result, we present usability guidelines and a requirements document that can be applied to the development of applications for the development of these interaction programs in Digital TV systems.

Keywords: Digital TV. Seniors. Usability. Guidelines. Requirements.

LISTA DE ABREVIATURAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
APCA	Associação Paulista de Críticos da Arte
BBC	*British Broadcast Corporation*
CCI	Centro de Convivência do Idoso
CPqD	Centro de Pesquisa e Desenvolvimento em Telecomunicações
CRAS Norte	Centro de Referência de Assistência Social da zona Norte
CRAS Sul	Centro de Referência de Assistência Social da zona Sul
HD	*High Definition*
HDTV	*High Definition Television*
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
IBOPE	Instituto Brasileiro de Opinião e Estatística
IDHs	Índice de Desenvolvimento Humano
IHC	Interação Humano-Computador
ISDB-T	*Integrated Services Digital Broadcasting Terrestrial*
LT	*Liberate Technologies*
NBR	Norma Brasileira
PNAD	Pesquisa nacional por amostragem de domicílios
PUC-Rio	Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
SBT	*Sistema Brasileiro de Televisão*
SBTVD	Sistema Brasileiro de TV Digital
TV	Televisão
TVD	TV Digital
TVDI	TV Digital Interativa
UFPB	Universidade Federal da Paraíba
UNIATI	Universidade Aberta a Terceira Idade
UNIFEV	Centro Universitário de Votuporanga

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Dados do PNAD de 2011 23
Figura 2 - Gráfico que mostra a expectativa de crescimento da população idosa 27
Figura 3 - Crescimento do número de idosos no Brasil 29
Figura 4 - Horário que assiste TV 30
Figura 5 - Programa “Viola, minha Viola” 35
Figura 6 - Programa “Sr. Brasil” 36
Figura 7 - Inezita Barroso 38
Figura 8 - Rolando Boldrin 41

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Sexo 46
Gráfico 2 - Faixa etária 46
Gráfico 3 - Com quem o idoso reside 47
Gráfico 4 - Escolaridade 47
Gráfico 5 - Possui televisão em casa 48
Gráfico 6 - Com qual frequência assiste televisão 48
Gráfico 7 - Quantas horas, em média, você assiste TV por dia 49
Gráfico 8 - Qual programa você mais gosta de assistir 50
Gráfico 9 - Assisti televisão normalmente com quem 50
Gráfico 10 - Você normalmente assisti televisão 51
Gráfico 11 - Você gosta de assistir televisão por quais motivos 52
Gráfico 12 - Você gosta de assistir programas musicais 52
Gráfico 13 - Você tem, ou já teve contato com computador 53
Gráfico 14 - O que mais gosta de pesquisar ou fazer no computador 54
Gráfico 15 - Você sabe o que é TV Digital 54
Gráfico 16 - Você tem costume de ler as legendas que aparecem na televisão 55
Gráfico 17 - Você teria interesse em ler mais informações complementares ao programa que você está assistindo 55
Gráfico 18 - O que você acha de poder participar de votação em programas musicais, escolhendo qual música você mais gostou, votando pelo controle remoto 56
Gráfico 19 - Você já comprou algum produto pela televisão 57
Gráfico 20 - Você já comprou alguma coisa pela internet 58
Gráfico 21 - Você compartilha foto e vídeos com seus familiares, amigos e conhecidos pelo computador 58
Gráfico 22 - Você compartilharia fotos e vídeos seus com outras pessoas pela televisão 59
Gráfico 23 - Você gostaria de poder enviar comentários e recados para os programas que você assiste? Fazendo isso direto pelo controle da sua televisão ou pelo computador 60
Gráfico 24 - Sexo 77

Gráfico 25 - Faixa etária 78
Gráfico 26 - Você gostaria de ter acesso a informações extras na forma de textos, sobre o programa que está assistindo, podendo acessar essas informações na sua televisão, pelo controle remoto 78
Gráfico 27 - Você gostaria de ter acesso a vídeos com conteúdos extras sobre o programa que está assistindo. Podendo abrir e assistir esses vídeos na sua televisão a hora que quiser durante o seu programa 79
Gráfico 28 - Você gostaria de ter acesso a fotos tiradas ao longo do programa, como fotos dos bastidores, do apresentador, dos convidados e da plateia, podendo acessar esse álbum de fotos na sua televisão durante o programa que está assistindo 80
Gráfico 29 - Você gostaria de poder participar de votações e enquetes ao longo do programa, relacionadas ao conteúdo apresentado pelo programa, podendo votar diretamente pelo controle remoto da sua televisão 80
Gráfico 30 - Você gostaria de comprar produtos oferecidos durante o programa e referentes ao programa que você está assistindo, utilizando apenas o controle remoto da sua televisão, para escolher e comprar os produtos que você quer 81
Gráfico 31 - Você gostaria de poder enviar comentário, com críticas, elogios e sugestões ao programa que você está assistindo, por meio da sua televisão utilizando o controle remoto 82
Gráfico 32 - Você gostaria de poder enviar fotos para o seu programa preferido, fazendo isso pela sua televisão? Como por exemplo, fotos sua, da sua família, da sua casa, seu amigos ou da sua cidade 82
Gráfico 33 - Você gostaria de enviar para o seu programa preferido um vídeo feito por você? Como por exemplo, um vídeo mandando um recado para apresentador do programa, ou comentando alguma coisa sobre o programa, ou mostrando alguma habilidade sua 83

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Relação entre os idosos e as mídias.....30
Tabela 2 - Documentos de requisitos.....84

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 16
1. IDOSOS E A TVDI 22
1.1 A importância da TV no contemporâneo 23
1.2 A televisão digital no contexto brasileiro 24
1.3 A relação dos idosos com a TV e os desafios da interatividade 27
2 ANÁLISES DOS PROGRAMAS DE REFERÊNCIA 35
2.1 Programa “Viola, minha viola” 37
2.2 Programa “Sr. Brasil” 40
3 PESQUISA DE CAMPO 43
3.1 Idosos entrevistados - questionário 1 43
3.2 Resultados da pesquisa - questionário 1 45
4 DIRETRIZES PARA O DESENVOLVIMENTO DE PROGRAMAS INTERATIVOS PARA O PÚBLICO IDOSO 61
4.1 Usabilidade e o papel do designer de interação 61
4.2 Guia de diretrizes de usabilidade 65
4.2.1 Visibilidade 67
4.2.2 Legibilidade 68
4.2.3 Homogeneidade do sistema 70
4.2.4 Guia de ajuda 70
4.2.5 Avisos sonoros 71
4.2.6 *Feedback* do sistema 71
5 DOCUMENTO DE REQUISITOS 73
5.1 Níveis de interação e requisitos desejáveis 73
5.2 Prioridades dos Requisitos 75
5.2.1 Resultado da pesquisa - questionário 2 77
5.3 Documentos de requisitos 83
CONSIDERAÇÕES FINAIS 86
REFERÊNCIAS 88
APÊNDICES 93
ANEXO 101

INTRODUÇÃO

Segundo o IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) existem atualmente no país cerca de 23,5 milhões de idosos. A expectativa é que esse número continue crescendo nos próximos anos. Ou seja, a população brasileira está envelhecendo, e embora esse número cresça junto com a elevação dos novos IDHs (Índice de Desenvolvimento Humano), e índices de expectativa de vida, a oferta de produtos específicos para essa faixa etária ainda é pouco expressiva na televisão brasileira.

A televisão é o meio de comunicação mais presente na vida dos brasileiros. É o que aponta dados da PNAD (Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios) feita pelo IBGE em 2011. A pesquisa revela que os aparelhos de televisão já estão presentes em 96,9% das residências do país.

Vale destacar que grande parte dos idosos mantém uma relação muito direta com a televisão, e que em muitos casos ela se torna a única fonte de informação, entretenimento e até mesmo a única companhia dessas pessoas.

> Diante da realidade atual de uma maior quantidade de pessoas da terceira idade na população brasileira e mundial, convém ressaltar o crescimento do número de pessoas deste grupo que continuam ativas, ou seja, mesmo depois de sua aposentadoria ou depois de chegar esta faixa etária de vida, não se deixam abater pela velhice [...]. (SUSIN, GRANZZIOTIN, 2009, p.11).

Apesar das pesquisas sobre TV Digital estarem multiplicando-se no Brasil, ainda são poucas as que se atêm às necessidades específicas dos idosos, considerando suas dificuldades físicas e mentais, desenvolvidas naturalmente com o passar dos anos. E até mesmo a insegurança natural dos idosos em função da falta de familiaridade com os aparelhos eletrônicos mais recentes.

Pensando nisso, a pesquisa foi desenvolvida para estudar as necessidades e preferências do público idoso em relação à TV digital interativa, levando em conta que a população do país está envelhecendo, sendo cada vez mais ativa e exigente quando o assunto são seus bens de consumo.

O objetivo da pesquisa é, em síntese, apontar diretrizes de usabilidade e elaborar um documento de requisitos a fim de orientar o desenvolvimento de programas interativos de entretenimento para o público idoso.

A pesquisa se caracteriza como exploratória, tendo sido elaborada a partir de uma revisão bibliográfica voltada a compreender os conceitos, teorias e abordagens que fundamentam seu tema central. Ela apoia-se também em uma análise de conteúdo de dois programas: “Viola, minha viola” e “Sr. Brasil”. que servirão como base para as considerações e proposições do trabalho.

Além disso, foram utilizadas técnicas de pesquisa quantitativa por meio do desenvolvimento e aplicação de dois questionários com grupos representativos do público alvo considerado nesse estudo, ou seja, pessoas com 60 anos ou mais. O primeiro questionário teve como objetivo a análise do perfil desses idosos, como idade, grau de escolaridade, nível escolar, e também suas preferências e a relação com a televisão.

Já o segundo questionário foi desenvolvido para analisar as preferências desse público em relação aos aplicativos de interatividade pensados para os programas estudados, permitindo assim, que se estabelecesse índices de relevância dos requisitos desejados.

Com base nessas pesquisas e na revisão bibliográfica foram estabelecidas as diretrizes para o desenvolvimento de aplicações interativas para programas de entretenimento para TVD, destinados ao publico idoso, assim como foram também apontados requisitos funcionais para a elaboração de aplicativos de interação para os programas estudados. Descreve-se assim, por meio de um documento de requisitos, as funções esperadas para esse tipo de sistema o nível de interação e de prioridade de cada uma delas.

Para o desenvolvimento da pesquisa foram utilizados referenciais fundamentais ao tema. Foi de extrema importância o estudo de alguns conceitos e termos, como TV Digital, interatividade, usabilidade, interface, IHC (Interação Humano-Computador), terceira idade, acessibilidade, folkcomunicação, entre outros. Além do estudo sobre as características específicas do público alvo da pesquisa, visando compreender as características necessárias para o desenvolvimento de conteúdos interativos em TVD para idosos.

Dentro desse contexto, é importante destacar que o termo interatividade começou a ser usado no início da década de 1960, dentro da informática, para qualificar a relação entre homem e máquina, mais especificamente entre o computador e seu usuário, aprofundando-se na década seguinte, quando surge a tecnologia do hipertexto, que permite ao usuário escolher o conteúdo que quer

acessar promovendo assim, interação com o computador. “Quando se fala em ‘interatividade’, a referência imediata é sobre o potencial multimídia do computador e de suas capacidades de programação e automatização de processos”. (PRIMO, 2008, p. 30).

A palavra interatividade vem de interação, que, no *Dicionário Aurélio* (FERREIRA, 2000, p. 395) é classificada como “ação que se exerce mutuamente entre duas ou mais coisas, ou duas ou mais pessoas”. Já o termo interatividade é qualificado sobre o conceito técnico “Caráter ou condição de interativo. Capacidade (de um equipamento, sistema de comunicação ou de computação, etc.) de interagir ou permitir interação”. Pode-se concluir que interação se dá pela relação direta ou indireta entre dois indivíduos. Já a interatividade só ocorre pela mediação de um aparelho eletrônico, como por exemplo, o computador.

A interatividade já está presente há anos na televisão brasileira, as principais emissoras do país já estão trabalhando e apresentando aplicativos de interação em suas programações. Os tipos de aplicativos mais utilizados são os que disponibilizam no formato de texto, informações extras sobre o programa ou sobre o apresentador, resumos dos próximos capítulos (no caso de novelas), ou notícias curtas e a previsão do tempo. Além de fotos, textos publicados no *twitter* oficial do programa e *quiz*. Emissoras como a Rede Globo, Record e SBT já oferecem na sua programação esses aplicativos, em alguns dos seus programas, como: novelas, programas de auditório, programas sobre música, *reality-shows,* transmissões esportivas, programas sobre esporte e até programas diários de entretenimento.

O termo usabilidade também é de grande importância para o desenvolvimento da presente pesquisa, Jantsch (2011), classifica usabilidade como sendo um acordo entre interface, usuário, tarefa e ambiente, propondo uma composição flexível. E que a interface deve ser simples, agradável, que desafie o usuário, mas apenas em situações que esteja ao alcance dele.

Abrahão e Falcão (2010) defendem que a usabilidade de um sistema interativo de TV Digital pode ser baseada em uma sintaxe visual, aspectos ergonômicos, cognitivos, psicológicos e informacionais. Para que as informações possam ser bem visíveis, de fácil compreensão, ordenadas e legíveis. Eles também defendem que alguns problemas no sistema interativo podem atrapalhar o desempenho do usuário, como por exemplo, a demora no *feedback* (resposta) do sistema. Por ser um público com mais idade, e com menor familiaridade com

aplicativos digitais, eles são naturalmente mais inseguros. Além disso, segundo os pesquisadores, os idosos normalmente têm problemas em decodificar diversas informações simultâneas, ou um grande número de elementos apresentados ao mesmo tempo.

Carmichael (1999) propõe um guia de estilos para projetos de serviços de televisão interativa para idosos, levando em conta aspectos físicos e mentais que normalmente são reduzidos na terceira idade. Entre as recomendações apontadas pelo pesquisador estão algumas como: os textos devem ser apresentados com letras maiores e bem espaçadas; os dispositivos de controle precisam estar bem visíveis e dentro de uma lógica de funcionamento, etc.

Os pesquisadores Abrahão e Falcão (2010), também apresentam um guia de diagnósticos dos problemas de ergonomia mais comuns, que podem dificultar ou até impossibilitar a interação dos idosos com aplicativos para TV Digital.

Os programas que foram estudados nessa pesquisa para o desenvolvimento de requisitos de aplicativos de interação para o público idoso são eles “Viola, minha viola” e “Sr. Brasil”. Por se tratarem de programas musicais que defendem a cultura popular brasileira, outro termo que também é importante, dentro desse contexto, é a “folkcomunicação”, que se caracteriza pela forma como o povo transmite sua cultura, seus pensamentos, sua maneira de viver e suas características culturais. Isso pode ser feito por meio de músicas, da dança, da poesia, de cantigas, da literatura, etc.

Dessa maneira entendemos como “folkmídia” o processo de apropriação das manifestações folclóricas pela mídia. Esse processo requer, uma adaptação do conteúdo para então ser devolvido ao público, de massa, na forma de bem cultura de consumo.

Sendo assim, a “folkcomunicação” possibilita a difusão e valorização das diferentes culturas regionais e a sua apropriação pelas mídias, podem assim atingir um público maior, tanto nacional como internacional.

Outro termo importante para a pesquisa é Interação Humano-Computador - IHC, que é o estudo da relação entre o homem e a máquina, por meio de uma interface. Os pesquisadores da área defendem que a interação deve ser harmônica, que o computador deve ajudar o homem nas suas habilidades, que a interface que gera essa interação entre computador e ser humano, deve ser agradável, de fácil uso e o mais segura possível.

É essa interação entre o homem e máquina que vai ser estudada nesse trabalho, em específico a interação entre os idosos e a televisão digital. Por isso, a importância da interface que proporciona essa interação deve ser simples e agradável, para garantir a acessibilidade dos usuários.

> A garantia da acessibilidade em comunicação é relativamente recente na legislação brasileira. Em 2005, foi aprovada a primeira regulamentação neste sentido, por meio do Decreto nº 5.296. Esta norma estabelece diretrizes gerais a serem observadas para a acessibilidade em comunicação na televisão, onde são consideradas as diversas condições de percepção e cognição, com ou sem a ajuda de sistema assistivo ou outro que complemente necessidades individuais (ABNT-NBR 15290, 2005). (SILVA, 2011, p. 26).

Para cumprir os objetivos apontados anteriormente, o trabalho está organizado em cinco capítulos.

No primeiro capítulo o trabalho aborda a relação dos idosos com a televisão, como meio de comunicação, entretenimento e companhia. Nele, é desenvolvida uma revisão sistemática de reflexões sobre o papel da televisão na vida dos idosos e a relação com esse meio de comunicação, apontando números sobre a terceira idade no Brasil e a relação de fidelidade dessa parcela da população com a televisão.

O capítulo dois faz uma análise dos programas televisivos que serviram como base do estudo aplicado, pano de fundo para o desenvolvimento de diretrizes e requisitos interativos desejados para o público idoso, com base na estrutura dos programas de entretenimento escolhidos como referência.

No capítulo três é apresentada a primeira parte da pesquisa de campo desenvolvida com grupos representativos desse público alvo, pessoas com 60 anos ou mais. Para isso, foi desenvolvido e aplicado um questionário para verificar a relação que os idosos têm com a televisão e suas expectativas com relação à interatividade nos programas considerados.

No capítulo quatro é apresentado um guia de diretrizes para o desenvolvimento de programas interativos para os idosos, considerando especialmente a importância do design de interação.

No capítulo cinco é descrito o documento de requisitos, que aponta quais as funcionalidades interativas desejáveis para o desenvolvimento de aplicativos de TV voltados ao público alvo da pesquisa. É também apresentada a segunda parte da

pesquisa de campo, com o segundo questionário aplicado com o público idoso (questionário 2), apontando o nível de prioridade de cada um dos requisitos pensados.

As Considerações Finais fazem um balanço dos resultados da pesquisa e apontam as possibilidades de continuidade do projeto, bem como a necessidade de novas pesquisas na área.

Considerando que a inclusão digital e social são alguns dos objetivos que o governo brasileiro busca com a implantação da TV Digital no país, nossa expectativa é que essa pesquisa contribua para motivar a inclusão dos idosos, parcela da população que ainda sofre com a falta de familiaridade com os meios digitais. Busca-se, assim, incentivar novas pesquisas nessa área e o comprometimento de produtores de conteúdo televisivos para o desenvolvimento de aplicativos de interação pensados para essa parcela da população, levando em conta principalmente os aspectos de usabilidade.

1. IDOSOS E A TVDI

A presente pesquisa teve como objetivo analisar a relação entre idosos e a TV e as possibilidades de interação desse público com a TVDI (TV Digital Interativa).

De acordo com a legislação brasileira são considerados idosos, pessoas com 60 anos ou mais. Essa parcela da população tem seus direitos garantidos por lei, com base no Estatuto do Idoso, que garante a integridade física, social, moral.

Dentro da Lei nº 10.741, de 1º de outubro de 2003, o segundo artigo prevê que**:**

> Art. 2º O idoso goza de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-se-lhe, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, para preservação de sua saúde física e mental e seu aperfeiçoamento moral, intelectual, espiritual e social, em condições de liberdade e dignidade.

Segundo dados do IBGE de acordo com a PNAD (Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio) de 2011, no Brasil existem hoje 23,5 milhões de idosos. Em vinte anos o número de idosos no país mais do que dobrou, em 1991 essa faixa etária contabilizava 10,7 milhões de pessoas.

A televisão é a principal fonte de informação e entretenimento da população brasileira, e com os idosos isso não é diferente. Muitos têm na TV sua única fonte de diversão, informação e em alguns casos sua única companhia.

Com o advento da TVDI é preciso pensar em possibilidades de produção de conteúdos interativos destinados exclusivamente à esse nicho da população, que é grande consumidor de produtos televisivos.

> O principal problema da televisão brasileira é a homogeneidade da grade de programação. Esse é um problema cultural e também econômico. A pouca diversidade nos conteúdos é o que tem afastado o público da televisão brasileira. É necessário que esta se adapte aos novos tempos e se abra para uma maior diversidade em sua programação. (CANNITO, 2010, p. 229).

Para isso, é preciso levar em conta diversas características típicas dessa faixa etária. Produzir conteúdos elaborados pensando nos gostos e nas dificuldades

desse público idoso, sem esquecer que a televisão é, em muitos casos, a principal, se não a única fonte de informação dessa parcela da população.

1.1 A importância da TV no contemporâneo

A televisão, que em 2010 completou 60 anos no Brasil, ocupa um importante papel de destaque na sociedade brasileira e também mundial. Como um dos mais importantes veículos de comunicação e entretenimento, em função da sua ampla cobertura e penetração em diferentes classes social e faixas etárias da população, a TV pode ser considerada um dos veículos de maior abrangência e que ocupa um importante papel na difusão do conhecimento e da cultura no país.

> O Brasil tem uma das maiores culturas televisivas do mundo. Sem dinheiro para buscar outros mecanismos de informação e entretenimento, cerca de 110 milhões de brasileiros assistem diariamente à televisão. Uma pesquisa realizada pelo Ibope mostrou que 57% dos brasileiros apontam a TV como principal meio de entretenimento. (CANNITO, 2010, p. 221).

Segundo dados do PNAD (Pesquisa Nacional por Amostragem de Domicílios) divulgada em 2011 pelo IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), a televisão está presente em 96,9% dos lares do país.

É o bem durável mais presente nos lares, ganhando até do número de geladeiras, como podemos ver no gráfico.

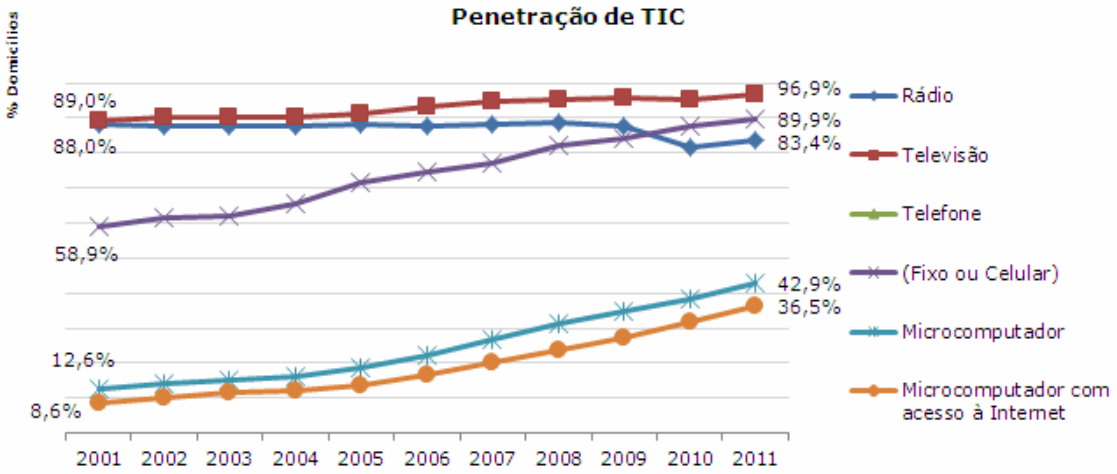


Figura 1 - Dados do PNAD de 2011
Fonte: IBGE, 2011.

Podemos afirmar que a sociedade brasileira é audiovisual, e está acostumada com os formatos de programas desse veículo. Para muitos a TV é a única fonte de informação e se torna uma fiel companheira também nos momentos de diversão. “A TV conta com a singularidade de ser a única atividade de lazer que interessa regularmente à maioria da população adulta” (CRITCHTER, 1992 *apud* ACOSTA-ORJUELA, 2001, p. 2).

Principalmente na chamada terceira idade, depois dos 60 anos, a televisão ocupa papel de destaque como veículo de comunicação, já que possui uma linguagem fácil e está presente na grande maioria dos lares brasileiros. Também é nela que muitas pessoas encontram seu lazer nas horas vagas, além de ser a companheira para aquelas pessoas que moram sozinhos, principalmente a parcela idosa da população.

“Para um grande número de estudiosos, a TV é a principal fonte de socialização. A socialização é entendida como um processo contínuo de aprendizagem social que ocorre durante o curso da vida”. (ACOSTA-ORJUELA, 2001, p. 52).

Vale destacar que atualmente a população idosa é muito ativa e ainda mantém sua característica como público consumidor de conteúdos televisivos, por isso, é importante a percepção desse nicho como um potencial de produção e venda de conteúdos feitos exclusivamente para eles.

1.2 A televisão digital no contexto brasileiro

Inaugurada no país em 1950, um período de emissoras regionais como a Tupi e Record, a televisão sempre teve como sua principal característica, a utilização da linguagem vinda do rádio. Entre os anos de 1965 e 1984 começaram a surgir as emissoras em rede como a TV Globo. Viu-se também a utilização da TV pelo Governo Militar como forma de integração nacional. Com o fim da ditadura militar, até o ano de 2002, pode-se ver a consolidação da televisão como principal fonte de informação das famílias brasileiras.

Em 2006 viveu-se um marco para a história da televisão no Brasil: o governo assinou nesse ano um acordo com os japoneses para a implantação do padrão ISDB-T como base para a criação da TV digital brasileira. Na ocasião também foi criado o Fórum da TV Digital para assessorar o Comitê de

Desenvolvimento que tem como propósito elaborar as diretrizes específicas para a criação do Sistema Brasileiro de TV Digital (SBTVD).

No dia 02 de dezembro de 2007 o governo brasileiro realizou o lançamento oficial da TV digital no Brasil.

O país propôs diversas alterações para o sistema adotado (japonês). Por meio da PUC-Rio (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro) e a UFPB (Universidade Federal da Paraíba). Segundo Teixeira (2009, p. 69)

> A principal inovação posposta é o *middleware* Ginga. Um *software* de interatividade, superior aos outros do mundo todo. Além disso, o Brasil também optou pela compressão do H.264, que possui um desempenho muito melhor do que os apresentados pelos outros padrões. Essa preferência era justificada pela capacidade do sistema atender a equipamentos portáteis, permitindo que o público assista TV, por exemplo, em celulares, minitelevisores e outros dispositivos móveis.

O Brasil teve a preocupação de criar um sistema que contemplasse não apenas a melhora na qualidade de som e imagem (HDTV), mas em desenvolver uma TV móvel, portátil e interativa.

A mobilidade significa que o sinal digital pode chegar até aos aparelhos em movimento, como por exemplo, celulares e minitelevisões. Com esse recurso é possível assistir TV dentro do carro, do ônibus ou do táxi, com um sinal de qualidade. Ou seja, a televisão vai estar ainda mais presente na vida das pessoas, e em qualquer lugar que elas estejam.

Outro aspecto importante do sistema brasileiro é a possibilidade de criação de mecanismos que proporcione interatividade, algo desejado pelo público consumidor, que hoje se mostra conectado com diferentes mídias ao mesmo tempo, como: televisão, celular e internet.

A previsão é que em 2016 o sistema analógico pare de funcionar, o que o governo espera é que até lá todas as famílias brasileiras já tenham passado por esse período de transição do sistema analógico para o digital.

De acordo com o “Fórum do sistema brasileiro de TV digital terrestre” o sinal da TV digital aberta já está presente em 457 municípios do país. Segundo dados do último censo de 2010, esses município juntos somam 86.641.005 pessoas, o que equivale a 45,4% dos brasileiros. (GELINSKI, 2012).

Também de acordo com o Fórum a maioria desses municípios está na região Sudeste do país. Os Estados de São Paulo, Rio de Janeiro, Minas Gerais e

Espírito Santos concentram 159 dos municípios que já receberam o sinal digital de pelo menos uma emissora de televisão.

O Estado de São Paulo é o que apresenta maior percentual de moradores que já recebem o sinal digital, 70% de sua população coberta pelo sinal digital - mais de 28 milhões de pessoas.

Na região Sul, 113 municípios já recebem o sinal digital. Esse número representa 37% da população da região que moram em cidades com o sinal de TV digital.

No Nordeste 80 municípios já receberam o sinal digital o que corresponde a 31% da população da região.

Enquanto isso, no Centro-Oeste são 67 municípios com o sinal digital o que significa que está ao alcance de 56% da população. Já no Norte do país, 37 municípios já possuem ao menos uma emissora com sinal digital, essas cidades concentram juntas 33% da população dos sete Estados.

Esse foi um grande passo para o desenvolvimento tecnológico, digital e social do Brasil. A criação de um sistema próprio que estará à disposição de toda a população de forma gratuita vai contribuir para promover a inclusão de sua população em um meio de comunicação moderno. Para promover a criação desse sistema foi preciso a colaboração de vários setores da sociedade.

A televisão digital é vista como peça-chave para a promoção da inclusão digital. Mas não basta ter dispositivos de interação se o emissor e o receptor não souberem utilizá-los da forma mais adequada. Para isso, é preciso pensar no termo usabilidade. Um dispositivo só será realmente útil se ele for bem utilizado.

A palavra usabilidade veio do campo da ergonomia, que é o estudo das relações entre homem e máquina, buscando uma melhor e mais segura interação entre eles. Hoje o termo usabilidade se tornou transdisciplinar e significa conseguir um melhor desempenho da máquina em relação ao seu contexto.

Todas as possibilidades, que surgem com a interatividade da televisão, poderão auxiliar na ascensão da inclusão digital da população. Por isso, é tão importante o estudo desenvolvido nessa área.

1.3 A relação dos idosos com a TV e os desafios da interatividade

Segundo dados do IBGE, com base no censo realizado em 2010, divulgados pelo site G1 em 30 de abril de 2012, a população idosa no Brasil está crescendo, em cinquenta anos a população quase triplicou. Em 2010, a população total do Brasil, chegou a 190,7 milhões pessoas. A pesquisa ainda apontou que a população idosa teve um crescimento ainda maior, em relação ao total dos brasileiros.

De acordo com a pesquisa, em 1960, a parcela da população com mais de 60 anos era de 3,3 milhões de pessoas, que representavam 4,7% da população total do país, em 2000 esse número cresceu para 8,9% o que representa 14,5 milhões de pessoas e em 2010 essa parcela da população chegou a 20,5 milhões de pessoas, 10,8% da população. O IBGE divulgou em setembro de 2011 os dados do PNAD (Pesquisa Nacional por Amostragem de Domicílio), a pesquisa mostrou que o número de brasileiros idosos chegou a 23,5 milhões de pessoas. A expectativa é que essa parcela da população cresça cada vez mais em relação ao total da população. Esses números podem ser observados nos gráficos montados pelo site G1:

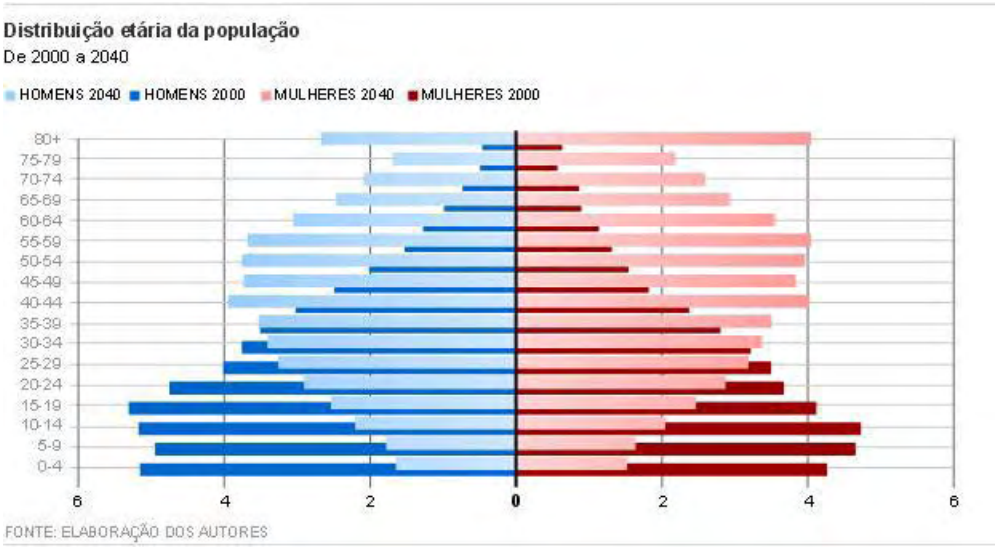


Figura 2 - Gráfico que mostra a expectativa de crescimento da população idosa
Fonte: G1 BRASIL, 2010.

A pesquisa também apontou que o percentual de idosos no Brasil em 2010 superou o número de crianças com até 4 anos.

Enquanto o número de crianças nessa faixa etária, até 4 anos, registrou 13 milhões e 800 mil, o número de pessoas acima dos 65 anos ultrapassou 14 milhões.

O censo ainda apontou que as regiões Sul e Sudeste são as que concentram maior número de pessoas idosas. Juntas essas regiões apresentam um percentual de idosos acima da média nacional, de 8,1% da população.

A pesquisa mostrou que há no país 96 homens para cada 100 mulheres. A explicação para essa diferença é que a taxa de mortalidade dos homens é superior ao das mulheres. No entanto, nascem mais pessoas do sexo masculino.

O último censo revelou que 67,2% da população idosa no Brasil (classificada pela pesquisa por pessoas com 65 anos ou mais) declarou ter algum tipo de deficiência. Essa deficiência pode ser visual, auditiva, mental, motora ou intelectual.

Um percentual muito acima da média nacional que foi de 23,9% da população geral, o que representa mais de 45,6 milhões de brasileiros que declararam ter algum tipo de deficiência.

Desse total 38,5 milhões estão nas áreas urbanas e 7,1 milhões em áreas rurais. A análise por sexo mostrou que desse percentual 26,5% são mulheres e 21,2% são homens.

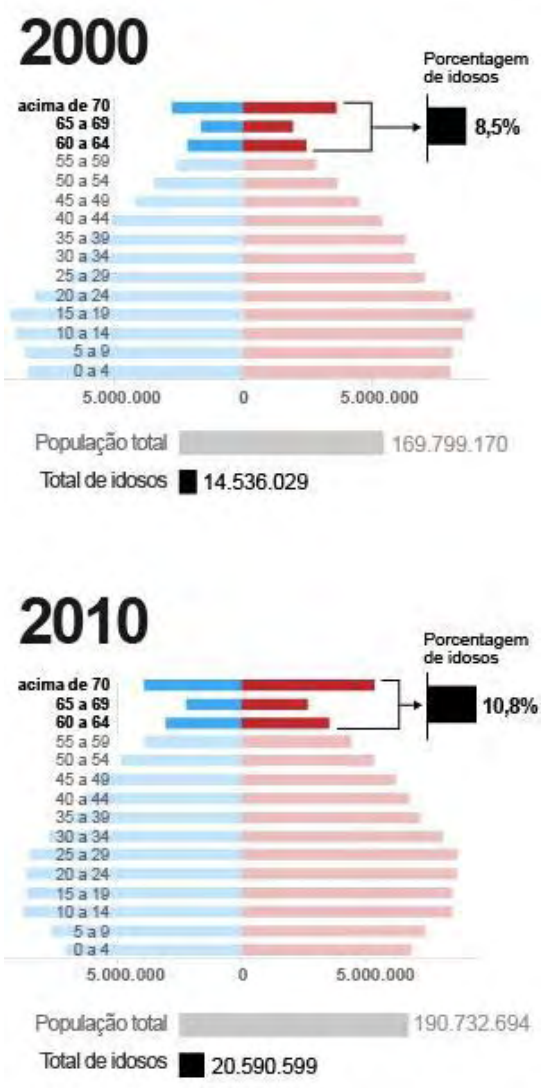


Figura 3 - Crescimento do número de idosos no Brasil
Fonte: G1 BRASIL, 2012.

Apesar de ser considerado um país com um número relevante de jovens, não podemos deixar de destacar que sua população está envelhecendo. E precisamos nos preparar para atender as necessidades dessa parcela da população, ainda mais se levarmos em conta que a maioria desses idosos, está cada vez mais saudável e independente, e mantendo uma vida social e intelectual ativa. Por isso, a relevância de pensar em produtos televisivos para esse público que consome muito desses conteúdos, que necessitam de atenção especial, e que esses conteúdos, produtos televisivos, precisam ser pensados e desenvolvidos levando em conta as características do seu público alvo, nesse caso a terceira idade brasileira.

Uma pesquisa divulgada pelo IBOPE (Instituto Brasileiro de Opinião e Estatística), revelou os hábitos da terceira idade em relação ao uso de mídias.

Na tabela 1 divulgada é possível ver que a Televisão é o veículo de comunicação mais consumido pelas pessoas entre 65 e 75 anos.

Tabela 1 - Relação entre os idosos e as mídias

Meios	12 a 64 anos	65 a 75 anos	AFINIDADE
Jornal	35%	37%	105
TV Aberta	97%	98%	100
TV Paga	31%	26%	84
Revista	41%	30%	74
Cinema	17%	7%	40
Internet	54%	12%	23
Rádio AM/FM	78%	65%	83
Mídia Extensiva	89%	72%	81

Fonte: IBOPE, 2011.

Vale destacar que a declaração de consumo dos idosos só foi maior que da população entre 12 e 64 anos apenas em dois veículos: TV e jornais.

A pesquisa também revelou que os idosos entre 65 e 75 anos assistem TV em média 15 horas por semana. O mesmo que a média entre pessoas de 12 a 64 anos, como mostra o gráfico a seguir.

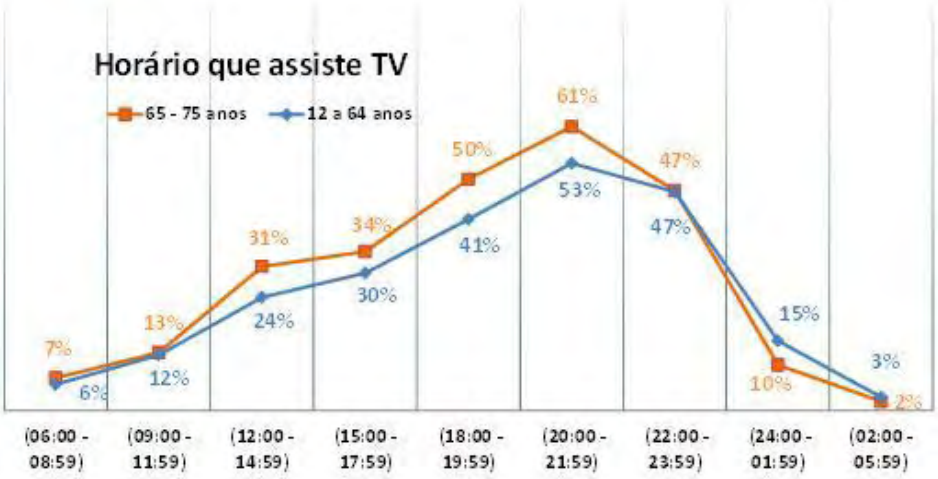


Figura 4 - Horário que assiste TV

Fonte: IBOPE, 2011.

Também de acordo com a pesquisa “As diferenças estão no horário que assistem, nos gêneros de programas com maior penetração - noticiários (93%), novelas (58%), meteorológico (55%) -, e com maior afinidade - religiosos (154), campo/rural (143).” (IBOPE, 2011).

A pesquisa também apontou que a televisão é a principal fonte de informação dos idosos (66%) e que para eles a TV representa mais do que isso, é também fonte de entretenimento e companhia.

Como vimos o público idoso ainda prefere os meios de comunicação tradicionais como televisão, rádio e jornais. Mas vale destacar que o uso da internet por esse público está crescendo. Segundo a pesquisa, 17% dos entrevistados entre 60 e 75 anos declarou ser usuário da internet e que 13% dos entrevistados afirmaram ter usado a web nos últimos 30 dias, contra 55% da população total. E ainda, que um terço dos idosos entrevistados tem acesso a internet em casa e que 8% navega todos os dias e que seu principal modo de conexão é a banda larga fornecida por empresas de TV por assinatura.

Apesar de ainda ser baixo o acesso dos idosos a internet, esse é o meio que sofreu o maior aumento, de 90%, nos últimos seis anos, contra 73% de crescimento na média do Brasil, indo de 9% em 2005 para 17% em 2011.

Com base nessas informações podemos observar que os idosos representam uma importante parcela da população que consome diariamente produtos televisivos e que cresce o número de idosos que acessam a internet, o que mostra que eles são ativos e buscam novos meios de informação.

Nesse cenário podemos destacar a presença da TVD no contexto atual, e da necessidade de criar estudos que abordem a relação entre o idoso e a TVD interativa.

Por isso, a presente pesquisa se faz para desenvolver um estudo que contemple esse nicho de espectadores e desenvolva o entendimento da necessidade da produção de conteúdos desenvolvidos para TVDI, destinados ao público alvo em específico, pessoas com 60 anos ou mais. Levando em consideração as restrições físicas e mentais que as pessoas nessa faixa etária normalmente têm.

É normal, com o tempo, os idosos perderem naturalmente as habilidades cognitivas, o que pode resultar em dificuldades de memorização, lógica e até mesmo dificuldades físicas e sociais.

Estimular essas habilidades cognitivas é fundamental para retardar esses efeitos naturais do envelhecimento. Nesse ponto que a TVD interativa pode ser utilizada como um estímulo para essa faixa etária de expectadores.

Para isso, é preciso pensar em aplicativos de interatividade que apresentem informações que estimulem a participação dos idosos, sem esquecer a importância do desenvolvimento de aplicativos que sejam pensados de forma que facilitem a utilização dos mesmos, por esse público. Aplicativos de fácil uso, com uma lógica simples, que possam ser entendidos e utilizados dentro das necessidades e dificuldades dos idosos.

A população de idosos está crescendo continuamente, e esses idosos estão cada vez mais saudáveis e com qualidade de vida e longevidade cada vez maiores. Por isso, é preciso enxergar essa parcela da população como consumidores ativos e que necessitam de produtos feitos especialmente para eles. Apensar disso, não se deve esquecer que com o passar dos anos algumas perdas físicas e mentais são normais, por isso, a importância do desenvolvimento de produtos pensados especialmente para esse público.

Audição, visão e agilidade de raciocínio, são sentidos e habilidades que normalmente se reduzem na chama terceira idade.

Pensar em aplicativos bem visíveis, de fácil reconhecimento, com sons de alerta para chamar a atenção do espectador, letras grandes em negrito, e com um mapeamento das funções bem definidas e de fácil reconhecimento. Acesso e memorização são alguns dos pontos fundamentais que devem ser pensados durante o desenvolvimento desses aplicativos.

Além disso, devemos levar em conta que alguns idosos podem ter pouca ou nenhuma familiaridade com novas tecnologias, isso pode dificultar a aceitação e manuseio desses aplicativos.

É importante destacar que o grau de familiaridade que cada idoso tem com a televisão e com outras tecnologias, como computador e celular, por exemplo, pode variar de pessoa para pessoa. Isso pode depender também do grau de escolaridade e das condições financeiras e sociais de cada indivíduo. Por isso, devemos pensar em interatividade que proporcione conteúdo para esses diferentes

níveis de espectadores, que se encontram dentro de um mesmo nicho, o público idoso.

O grande desafio do *designer* de interação é pensar em aplicativos interativos para essas pessoas que estão mais acostumadas a ver televisão do que utilizar computador e outros equipamentos digitais, por isso, esse se torna o grande, desafio pensar em aplicativos de fácil uso e que estimulem a interatividade desse público que normalmente é mais passivo que os outros.

Não podemos esquecer que a televisão é um dos meios de comunicação que os idosos possuem mais familiaridade, diferente do computador, por exemplo, que muitos não têm acesso ou não se sentem atraídos a aprender a utilizá-los. Por isso, o idoso precisa ser constantemente motivado a interagir, sem que a TV perca suas características e suas principais funções como veículo de informação e entretenimento.

Pesquisadores apontam grupos de espectadores que podem ser formados pensando na maneira como eles iram reagir e interagir com a TV Digital. Uma pesquisa realizada na Inglaterra (GAWLINSKI, 2003, p. 299 *apud* TEIXEIRA 2009, p.134) detectou sete diferentes grupos de espectadores considerando perfis genéticos. Entre eles o grupo das pessoas acima de 50 anos que ficou conhecido como os “sofás de prata” (*Silver Sofas*) que de acordo com o autor:

> Possuem maior tempo livre, por serem aposentados ou não terem os filhos em casa. Têm interesse em serviços interativos via televisão por se sentirem mais à vontade com esse aparelho do que com o computador, porém são mais sensíveis às barreiras como a falta de conteúdos relevantes e interfaces com problemas de usabilidade. (TEIXEIRA 2009, p. 134).

Já o autor brasileiro Gil Barros propôs uma classificação de grupos de espectadores que julgou ser mais próxima do perfil dos brasileiros. Entre eles o da “Meia Idade com Ajuda: acima de 50 anos, necessita óculos para curta distância, pouca familiaridade com a tecnologia, mas possibilidade de ajuda de parente ou amigo.” (BARROS, 2006, p. 44 *apud* TEIXEIRA 2009, p. 135).

Não há duvidas da importância que a televisão tem na sociedade global. Podemos observar na sociedade moderna sua influência no comportamento dos espectadores. A televisão faz parte do dia a dia das pessoas, e tem relação direta com o afeto, o comportamento, as crenças e a cultura delas. A TV pode ser

considera um dos principais meios de comunicação e de fonte de informação da maioria da população. Ela possui a função de “janela para o mundo” onde as pessoas se informam sobre os acontecimentos locais, regionais, nacionais e mundiais, onde aprende coisas novas e se diverte.

Com o crescimento da expectativa de vida e o acelerado crescimento da população idosa no Brasil e no mundo, o interesse em estudar os diferentes aspectos do processo de envelhecimento de das condições de vida dessa parcela da população tem crescido em passo acelerado.

Esse interesse também está presente em pesquisas relacionadas a relação dos idosos com a televisão, a importância e a participação da TV no dia a dia dessas pessoas e o papel que ela ocupa no bem estar emocional, social e psicológico dessas pessoas. Já que, muitas vezes a televisão é o único lazer dos idosos e se torna uma companheira na vida dessas pessoas.

2 ANÁLISES DOS PROGRAMAS DE REFERÊNCIA

Como pano de fundo para a pesquisa, foram escolhidos dois programas que são popularmente “avaliados” como destinados ao público idoso.

Esses programas são iniciativas bem sucedidas e já consagradas, de programas que retratam a cultura do país, por meio da poesia, artesanato, e principalmente pela música. Visto que, a audiência desses programas é, em sua grande maioria, formada pela parcela da população que já passou dos 60 anos, também conhecida como terceira idade.

Os programas escolhidos foram: “Viola minha Viola” (Figura 5) programa apresentado por Inezita Barroso na TV Cultura; e “Sr. Brasil” (Figura 6) apresentado por Rolando Boldrin também na TV Cultura.

Figura 5 - Programa “Viola, minha Viola”
Fonte: CULTURA, 2012.

Figura 6 - Programa “Sr. Brasil”
Fonte: CULTURA, 2012.

Ambos foram escolhidos por terem como tema central a música e a cultura, temáticas essas, tão apreciadas pelo público idoso. E como pode ser visto na própria plateia desses programas, a maioria dos espectadores são os idosos, que buscam na música regional, lembranças do seu passado, a música raiz, também chamada de música caipira, que tanto agrada o público idoso. Apesar das devidas diferenças entre cada um dos programas, ambos possuem como objetivo central a difusão e valorização da cultura popular enfatizando a diversidade cultural do Brasil.

O formato original desses programas servirá como base para o desenvolvimento do estudo de programa interativo destinado ao público idoso.

Para o conhecimento específico desses programas, foi desenvolvido um histórico de seus apresentadores e do desenvolvimento de ambos os programas ao longo dos anos que estão no ar, além é claro, da análise detalhada das informações e serviços que são oferecidos em cada um dos sites dos programas escolhido, como forma de identificar e analisar possíveis conteúdos, que possam ser levados para a televisão no formato de aplicativos de interação, como por exemplo, informações extras sobre o apresentador, que hoje só é possível encontrar no site, vídeos extras, poemas e músicas extras, fotos, etc.

2.1 Programa “Viola, minha viola”

O programa “Viola, minha viola” está no ar há 32 anos, é um dos programas mais antigos que ainda está no ar, na televisão brasileira. Com apresentações semanais, o programa é comandado desde 28 de março de 1980 pela cantora e folclorista Inezita Barroso, hoje com 87 anos. Ao longo desses 32 anos de transmissão ininterrupta, foram mais de 1.400 programas gravados.

> No contexto audiovisual, é também a principal fonte de registro da música caipira e sua evolução recente. Comandado por Inezita Barroso, o “Viola” se tornou um templo de resistência e de audiência. Com ele, é possível dizer que a música caipira sobrevive, se renova e faz sucesso. (CULTURA, 2012, p. 1).

Nascida na Barra Funda, na cidade de São Paulo, em 4 de março de 1925, Ignez Magdalena Aranha de Lima, filha de família tradicional paulistana se destacou ainda jovem no cenário cultural brasileiro. Cantora, atriz, instrumentista, folclorista, professora e apresentadora de rádio e televisão, Inezita se tornou um símbolo de luta pela valorização da cultura popular brasileira, em especial a música de raiz. Sua história de vida sempre foi marcada pelo sucesso e relação coma música. Começou a tocar violão aos 7 anos de idade e também na infância aprendeu a tocar piano. É formada em biblioteconomia pela USP, em 1953.

> A carreira profissional começou no início da década de 1950, durante um recital no Teatro Santa Isabel, em Recife, apresentação que rendeu um compromisso com a Rádio Clube do Recife. A paixão pela música de raiz, fez com que Inezita Barroso, através de seu trabalho, espalhasse este rico pedaço do folclore brasileiro pelos cantos do País. (CULTURA, 2012, p. 1).

Quando gravou seu primeiro disco, já se tornou um sucesso, com músicas como: “samba Ronda” de Paulo Vanzolini a “Moda da Pinga” de Ochelsis Laureano e Raul Torres, que até hoje são referências na sua carreira e na música caipira, como um todo.

Na década de 1950, Inezita era considerada musa “cult” da chamada “intelectualidade urbana”. Com mais de 80 discos gravados ao longo da carreira, Inezita também passou a estudar e dedicar seu trabalho ao resgate do folclore brasileiro.

Destacou-se em vários meio de comunicação como: rádio, TV, cinema, teatro. Também se dedicou a lecionar como professora em duas universidades de São Paulo.

> Como atriz, atuou em sete filmes, recebendo o Prêmio Saci, um dos mais cobiçados da época, por sua atuação em “Mulher de Verdade”. É uma das cantoras mais premiadas do Brasil, sendo detentora de mais de 200 prêmios entre eles o Prêmio Sharp de Música (melhor cantora regional), Grande Prêmio do Júri do Prêmio Movimento de Música (homenagem aos seus 47 anos de carreira) e Prêmio Roquette Pinto (melhor cantora de rádio, da música popular brasileira), entre outros. Gravou 80 discos, com mais de 900 músicas. (CULTURA, 2012, p. 1).

Além de ter recebido o premio Guarani, como melhor cantora em disco, foi condecorada em 2003, pelo governador do Estado Geraldo Alckmin, com a Medalha do Ipiranga, recebendo o título de comendadora da música raiz.

No início o programa “Viola, minha viola” era apresentado por Moraes Sarmento e Nono Basílio. Em seguida a apresentação era dividida por Inezita Barroso e Moraes Sarmento. Após a morte de Moraes, Inezita seguiu sozinha.

Figura 7 - Inezita Barroso
Fonte: CULTURA, 2012b.

No comando do programa “Viola, minha viola” há 32 anos, Inezita apresenta, na TV aberta, a cultura caipira paulista e conquista cada vez mais espectadores.

A pesquisadora Souza (2006, p.13) destaca que: “O Programa é a representação folkmidiática mais bem sucedida em São Paulo, que é uma Metrópole”.

Exibido semanalmente aos sábados às 20h e com reprise aos domingos às 9 horas da manhã, o programa é gravado no Teatro Franco Zampari, que fica na avenida Tiradentes, na cidade de São Paulo.

No site do programa, mantido dentro do site da TV Cultura, são apresentados diversos itens divididos em: Edições; Vídeos; Agenda; Sobre ; Fale Conosco.

O item “Edições” apresenta, em forma de texto, um resumo sobre cada edição do programa, contando um pouco sobre a história de cada uma das atrações apresentadas naquela edição, além da apresentação da lista do repertório que foi apresentado no dia, com o nome da música e do interprete.

Já o item “Vídeos” apresenta uma lista de vídeos do programa separados por trechos das diversas edições do programa. Normalmente os vídeos são separados pelas músicas apresentadas no programa. Vale ressaltar que a TV Cultura já exibe o programa “Viola, minha viola” em HD, ou seja, alta definição de som e imagem.

No item “Agenda” são disponibilizadas matérias que resumem o que será apresentado nas próximas das edições do programa, e também mostra o repertório que será apresentado na edição.

O item “Sobre” é dividido em “História do programa” e “Perfil da apresentadora”, ambos em formato de texto apresentam um resumo da história de vida da apresentadora e do programa.

E para finalizar o “Fale Conosco” é um canal direto de comunicação entre o público e os produtores do programa, onde os expectadores podem enviar, por meio de mensagem de texto, suas sugestões e criticas ao programa, ou entrar em contato para participar na plateia. São disponibilizados também telefones de contato e o endereço da TV Cultura.

Além disso, o site oferece uma página especial em homenagem aos 87 anos da apresentadora Enezita Barroso. A página apresenta vídeos, fotos e matéria (escritas) que contam a trajetória da apresentadora.

Vale destacar que essas informações contidas no site como histórico dos convidados, repertório tocado no programa, histórico do programa e história da

apresentadora, informações para contato, para participar da plateia, para enviar sugestões, enfim, todas essas informações, podem ser disponibilizadas por meio de da TVD interativa por meio de aplicativos, durante a exibição do programa.

Facilitando assim o acesso de muitos expectadores que não sabem utilizar, ou não possuem acesso à rede de computadores. Essas informações seriam um complemento do programa, e que poderiam ser acessadas a qualquer momento ao longo do decorrer da exibição.

2.2 Programa “Sr. Brasil”

O programa Sr. Brasil é apresentado por Rolado Boldrin, desde 2005, e vai ao ar pela TV Cultura, às quintas-feiras às 22h e com reapresentação aos domingos às 10h15min.

A proposta desse programa é um pouco diferente do programa “Viola, Minha Viola”, mas segue o mesmo formato de programa musical, com a presença de auditório. Apesar de ambos serem programas que valorizam a cultura nacional, eles apresentam propostas e abordagens diferentes. O programa Sr. Brasil, diferente do Viola, incentiva a comercialização de bens simbólicos, como CDS, livros, artesanatos, etc. É possível adquirir produtos do próprio Rolando Boldrin na loja da TV Cultura, disponível pela internet. Além disso, Rolando Boldrin mescla seu programa com abordagens sobre cultura caipira, erudita, massiva e não apenas do interior de São Paulo, mas manifestações culturais de todo o país.

Rolando Boldrin nasceu em 22 de outubro de 1936, em São Joaquim da Barra, no interior de São Paulo. A paixão e a vocação para a música começou cedo, com apenas sete anos já tocava viola e aos doze anos já fazia sucesso ao lado do irmão, com a formação da dupla “Boy e Formiga”.

Com o apoio do pai e o sonho de fazer sucesso, Rolando foi para a capital onde trabalhou como sapateiro, frentista, carregador e garçom, antes de consolidar sua carreira como artista.

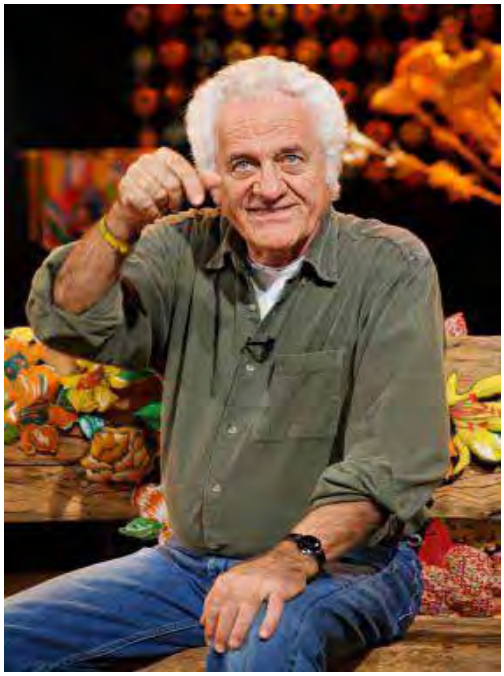


Figura 8 - Rolando Boldrin
Fonte: CULTURA, 2012a.

Em 1960 ele participou do disco da cantora Lurdinha Pereira, que se tornaria mais tarde sua esposa e produtora musical, e foi aí que sua carreira musical começou.

Foi pioneiro na apresentação de programas de televisão dedicados a musica brasileira, principalmente com enfoque rural. Entre os programas estão: Som Brasil (TV Globo), Empório Brasil (TV Bandeirantes) e Empório Brasileiro (SBT).

Entre sua discografia destacam-se: O Cantado, 1974; Violeiro, 1982 (em dupla com Ranchinho, Cascatinha, Corumbá e outros); Empório Brasileiro, 1984; Resposta do Jeca Tatu, 1989; e Disco da moda, 1993. Desenvolveu também trabalhos no teatro, onde realizou os chamados “teatros musicados”, espetáculos em que seu personagem se transforma em ator, cantador, poeta, interprete e contador de “causos”.

Destacou-se também no cinema, premiado pela APCA (Associação Paulista de Críticos da Arte) por sua participação no filme Doramundo (1978), de João Batista de Andrade. Também foi destaque no rádio, onde criou o programa Violas de Repente, apresentado na Rádio Jornal de São Paulo, em 1980 e 1981 e na Rádio Globo em 1982. Além disso, publicou três livros: “contando Causos” - Editora Nova Alexandria - (2001), “Empório Brasil” - Editora Melhoramentos - (1985) e “Palco Brasil” - Imprensa Oficial - (2005).

O site do programa Sr. Brasil é dividido em: Página Principal, Rolando Boldrin, Poemas, Artesanatos, Convidados e Fale Conosco.

O item “Página Principal”, como o próprio nome já diz apresenta a *home* do site. Já no item “Rolando Boldrin” é apresentado um resumo da história da vida e da carreira do apresentador. O item “Poemas” apresenta mais de 40 poemas de diferentes autores. O item “Artesanatos” funciona como uma vitrine de trabalhos artesanais do Brasil todo, divididos por regiões do país. No *link* “Convidado” são apresentados vídeos com os convidados que já passaram pelo programa, divididos por data de exibição do programa.

E o último *link,* o “Fale Conosco” apresenta um espaço para enviar e-mail com comentários, além de informações sobre como participar da plateia do programa.

O programa já recebeu importante prêmio ao longo desses anos, prêmios que destacam o reconhecimento do papel do programa no trabalho de difusão da cultura brasileira. Foram eles: 29º Prêmio Clio de História em 2006; em 2005 foi eleito o melhor programa de televisão pela APCA (Associação Paulista de Críticos da Arte); e em 2006 Rolando ganhou o Prêmio Qualidade Brasil, como melhor apresentador de programa musical.

Também seria interessante que essas informações e conteúdos audiovisuais, que se encontram no site do programa, sejam apresentados ao longo do programa por meio de aplicativos interativos.

3 PESQUISA DE CAMPO

Para o incremento dessa pesquisa, que pretende descrever diretrizes e requisitos para o desenvolvimento de programa de entretenimento interativo para TVD, destinado ao público idoso, foi elaborado um primeiro questionário com 23 perguntas destinadas a esse público, com perguntas que abordam a relação dos participantes (idosos que responderam ao questionário) com a TV, suas preferências à maneira como assiste TV, a periodicidade com que assistem, entre outros aspectos, como a relação do idoso com outras tecnologias, como o computador.

O questionário, que é apresentado no Apêndice desta pesquisa, foi aplicado com pessoas com 60 anos ou mais e que estão ligadas a dois projetos sociais em Votuporanga (SP).

3.1 Idosos entrevistados - questionário 1

O primeiro projeto escolhido para aplicar a pesquisa foi a UNIATI (Universidade Aberta a Terceira Idade), desenvolvido na UNIFEV (Centro Universitário de Votuporanga), que oferece aulas de diversas áreas, como português, história, fisioterapia e arquitetura, para idosos interessados.

As aulas são organizadas por semestre e desenvolvidas duas vezes por semana, com três horas de duração cada aula. Os idosos interessados em participar, realizam uma matrícula, e pagam por mês um valor simbólico para manutenção do curso.

O projeto é realizado há 12 anos na instituição e tem como principal objetivo integrar as pessoas da terceira idade na sociedade, promover a qualidade de vida e a educação continuada, pela atualização de conhecimentos variados.

O programa é multidisciplinar e oferecido por uma equipe de profissionais de diferentes áreas, todos professores da Instituição de Ensino.

A grade curricular é aberta, variando a cada semestre e flexível, pois recebe sugestões dos próprios inscritos, sobre quais temas gostariam de estudar. Além de aulas teóricas sobre diversos assuntos, como saúde e história os alunos também realizam atividades práticas como aulas de ginástica. Atualmente o curso conta com 15 alunos inscritos, entre homens e mulheres da terceira idade.

A pesquisa foi também desenvolvida no “Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculo do Idoso”, que é desenvolvido pela Secretaria de Assistência Social da prefeitura de Votuporanga-SP.

O programa atende 350 idosos, em três diferentes pontos da cidade, no CRAS Sul (Centro de Referência de Assistência Social na zona Sul) da cidade, e no CRAS Norte e no CCI (Centro de Convivência do Idoso).

O trabalho com os idosos é desenvolvido há mais de 23 anos na cidade, mas esse serviço em específico foi criado há seis anos, quando em 2004 a área de assistência social da cidade passou por grandes mudanças.

O público alvo desse serviço são pessoas com 60 anos ou mais em situação de vulnerabilidade social, que são beneficiários de programas sociais, que vivem uma situação de isolamento, ou ausência de acesso a serviços e oportunidades, e que tenham interesse e disponibilidade de desenvolver e assumir uma posição ativa na vida social, política e cultural.

Ao todo, contando as três unidades da cidade são atendidos pelo serviço, atualmente, 350 idosos.

O projeto objetiva possibilitar a ampliação do acesso aos benefícios e serviços e informações, mobilizando e estimulando as pessoas idosas da comunidade local a continuarem assumindo sua posição frentes à vida política, cultural e econômica na sociedade.

Fortalecendo através de suas participações esse segmento da sociedade, desmistificando estigmas infundados sobre suas limitadas competências de atuação, seja na área econômica, política ou cultural, como nas propostas de participação em ações esportivas e que envolvam seu aporte físico para reconhecimento pessoal e como uma classe social.

O questionário foi desenvolvido pelos idosos durante as atividades realizadas normalmente em ambos os casos, na UNIATI e no “Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculo do Idoso”, nos meses de março e julho, de 2012, respectivamente.

3.2 Resultados da pesquisa - questionário 1

A pesquisa apontou os seguintes resultados. Dentro do quadro geral participaram da pesquisa, 50 idosos, moradores de Votuporanga, ligados a dois projetos da cidade, UNIATI (Universidade Aberta a Terceira Idade) e Fundo Social de Solidariedade de Votuporanga.

Do total de participantes da pesquisa 86% foram mulheres e 14% homens, como mostra o gráfico 1 referente a primeira pergunta da pesquisa. Essa disparidade entre a porcentagem de homens e mulheres pode ser justificada pelo perfil da população idosa no Brasil.

De acordo com o Censo 2010, ao longo de cinco décadas, a razão de sexo passou de 99,8 (1960) homens para cada 100 mulheres para 96 homens. Essa situação é recorrente da superioridade da mortalidade masculina em relação à feminina.

De acordo com o IBGE, o Brasil possui quase 6 milhões de mulheres a mais do que homens. Esse dado foi relevado pela PNAD (Pesquisa Nacional de Amostra por Domicílio), publicada pelo IBGE em 2012.

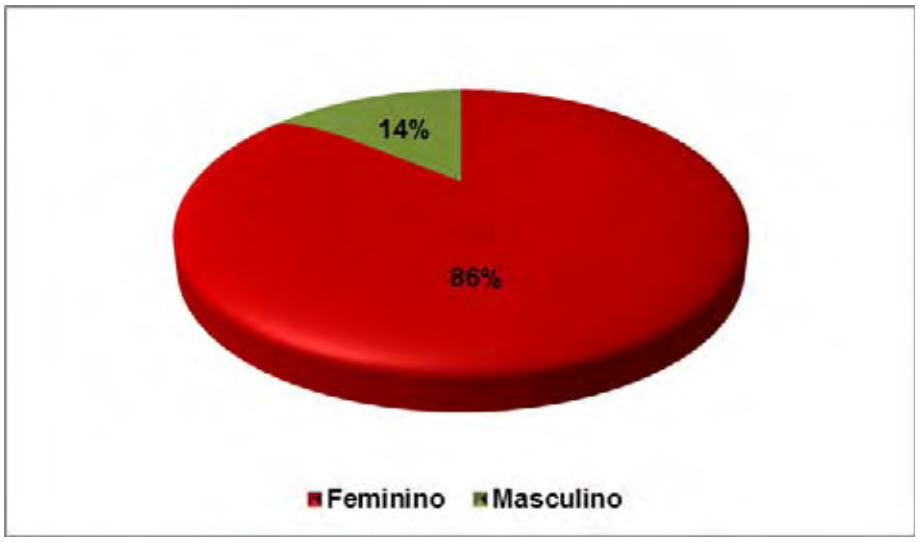
A pesquisa mostrou que houve um aumento de 2,5% no número de homens entre 2009 e 2011, passado de 93,4 milhões para 94,7 milhões, mas esse aumento não foi suficiente para ultrapassar o número de mulheres no país, que avançou de 98,3 milhões para 100,5 milhões, no mesmo período.

Com isso, os homens representam hoje 48,5% da população e as mulheres, 51,5%.

A explicação para essa diferença, segundo o IBGE, é que mortalidade masculina é superior a feminina.

No contexto dessa pesquisa o que observamos é que o número de mulheres entrevistadas é bem superior ao número de homens, pela pesquisa ter sido aplicada em grupos de sociabilização de idoso, e nesse contexto as mulheres são mais presentes, mais participativas.

Gráfico 1 - Sexo



Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

Também de acordo com a pesquisa dos idosos que participaram 78% tem entre 60 e 70 anos de idade, 18% entre 71 e 80 anos, e 4% entre 81 e 90. Nenhum idoso que participou da pesquisa tem mais de 91 anos, como mostra o gráfico 2.

Gráfico 2 - Faixa etária

Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

A pesquisa apontou que a metade dos entrevistados mora com seus familiares, 28% declararam morar com seu companheiro (a) e 22% moram sozinhos(as), conforme gráfico 3.

Gráfico 3 - Com quem o idoso reside

Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

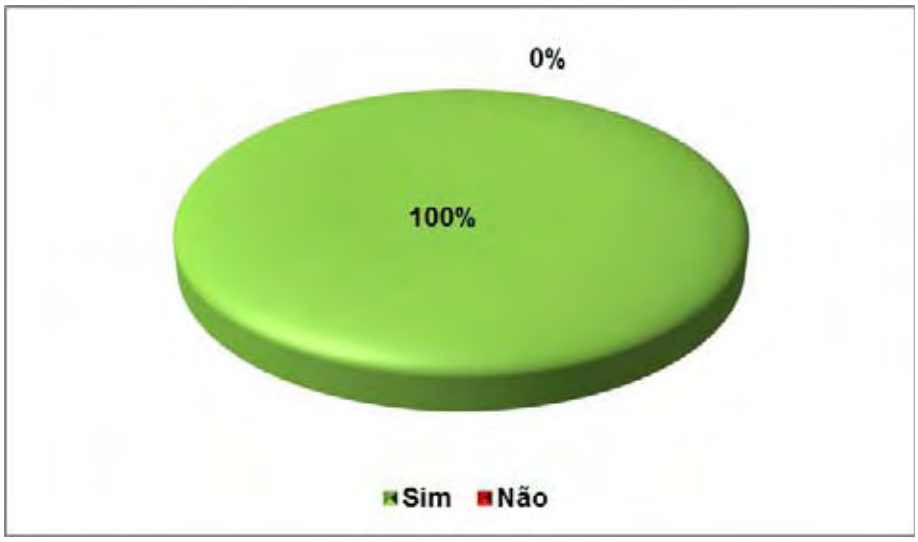
Do total de entrevistados, apenas 14% possuem curso superior, 10% estudaram até o ensino médio, 6% estudaram até o ensino fundamental (oitava série), 48% declaram ter estudado apenas até o primário e 22% declararam não ter completado nenhuma dessas etapas do ensino regular, mas que sabem ler e escrever, como mostra o gráfico com os resultados de acordo com o gráfico 4.

Gráfico 4 - Escolaridade

Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

Todos os entrevistados declararam ter televisão em casa. O que mostra que a televisão está presente na maioria das casas dos brasileiros e que ela é a principal fonte de informação dessa população, conforme gráfico 5.

Gráfico 5 - Possui televisão em casa



Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

De acordo com o gráfico 6 a grande maioria dos entrevistados declarou assistir televisão todos os dias 92%, já 6% declararam assistir à televisão algumas vezes na semana e apenas 2% declararam que só assistem à televisão aos fins de semana.

Gráfico 6 - Com qual frequência assiste televisão

Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

A média de tempo que esses idosos assistem à televisão por dia variou: 32% declararam que assistem em média a 4 horas por dia, 30% a duas horas por dia, 18% a mais de cinco horas por dia, 16% a uma hora por dia e 4% a mais de 10 horas por dia, como se pode observar no gráfico 7.

Gráfico 7 - Quantas horas, em média, você assiste TV por dia

Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

O gráfico 8 se refere à preferência dos idosos por determinados tipos de formatos e temas de programas na televisão. Nessa questão os participantes podiam assinalar mais de uma alternativa, se quisessem. Do total, 6% declararam gostar de assistir apenas a jornais, e 2% apenas a programas musicais. E a grande maioria 92% declarou gostar de mais de uma das opções. A opção jornal foi assinalada 45 vezes; novela foi a segunda mais marcada, 36 vezes; a opção programas religiosos ficou em terceiro lugar com 24 marcações; os programas musicais ficaram em quarto lugar com 20 marcações; programas de esporte ficou com 9 marcações.

Gráfico 8 - Qual programa você mais gosta de assistir

Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

No gráfico 9 abordou-se a maneira como os idosos costumam assistir à televisão: sozinhos ou acompanhados. A pesquisa apontou que a maioria das pessoas, 54%, normalmente assiste à televisão sozinho. Os outros 42% declararam que normalmente assistem com seus familiares e os 4% restantes declararam que assistem acompanhados de seu companheiro(a). Ninguém declarou assistir com vizinhos e amigos.

Gráfico 9 - Assisti televisão normalmente com quem

Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

A pesquisa também apontou que a maioria dos idosos que participaram da pesquisa, 60% assiste à televisão parado, ou seja, sem estar fazendo outras atividades em movimento, conforme gráfico 10.

Gráfico 10 - Você normalmente assisti televisão

Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

No gráfico 11 observa-se também a possibilidade de os entrevistados marcarem mais de uma alternativa. A questão que se refere aos motivos pelos quais os idosos assistem à televisão revelou que 14% o fazem apenas para se manterem informados das notícias do mundo. 8% declararam assistir à televisão como forma de passar o tempo, outros 8% declararam que gostam de assistir à televisão apenas para aprender coisas novas. E 70% dos participantes da pesquisa marcaram mais de uma das alternativas para a pergunta.

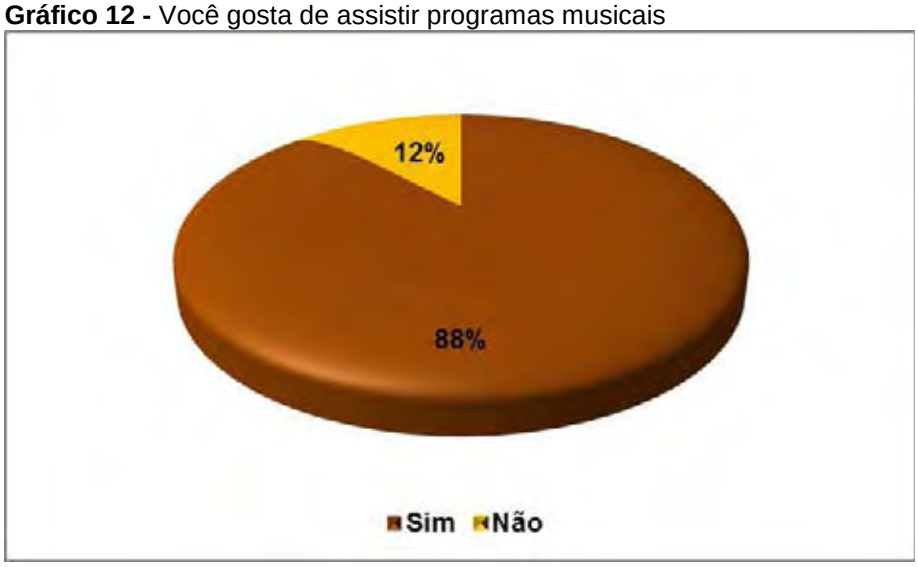
A alternativa mais marcada foi a primeira “para me manter informado das notícias”, já que foi marcada 40 vezes. Em segundo lugar entre as mais marcadas está a última alternativa “para aprender coisas novas” que foi marcada 31 vezes. E as alternativas “para me divertir” e “para passar o tempo” foram marcadas 16 vezes cada uma.

Gráfico 11 - Você gosta de assistir televisão por quais motivos

Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

Do total dos entrevistados a maioria 88% declarou gostar de assistir programas musicais na televisão. Os 12% restantes declararam não gostar desse formato de programa, de acordo com o gráfico 12.

Gráfico 12 - Você gosta de assistir programas musicais



Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

O gráfico 13 aponta que a maioria dos idosos nunca usou computador 54% contra 30% que declaram utilizar e ter em casa um computador. O restante 16% declararam que já utilizaram o computador, mas que não tem o aparelho em casa.

Gráfico 13 - Você tem, ou já teve contato com computador

Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

O gráfico 14 é referente ao uso do computador, possibilitando aos idosos que na questão anterior respondeu nunca ter usado o computador, nessa questão, eles tinham como opção deixar em branco (não responder). O percentual dos que não responderam a essa pergunta foi de 52%, que corresponde ao percentual da questão anterior que respondeu que nunca teve contato com computador; 16% dos entrevistados declaram gostar mais de procurar informações, notícias, artigo e receitas; 8% declararam que gosta de utilizar o computador para conversar com os amigos e 24% marcaram mais de uma alternativa.

Entre todas as alternativas a que foi mais marcada foi a segunda “procurar informações, notícias, artigos, receitas”, já que 20 pessoas marcaram essa alternativa. Em segundo lugar ficou a primeira alternativa, marcada 10 vezes “conversar com amigos”. As alternativas “escutar música, ver vídeos” e “compartilhar fotos e vídeos com amigos pelo e-mail”, foram marcadas 9 vezes cada uma. A opção menos marcada, apenas 5 vezes, foi a última “usar redes sociais”. Do total de entrevistados 16 pessoas não responderam essa pergunta, pois como declarado em questões anteriores nunca tiveram contato com um computador.

Gráfico 14 - O que mais gosta de pesquisar ou fazer no computador

Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

Sobre ter ou não conhecimento sobre o que é TV Digital, a pesquisa revelou que 66% dos entrevistados já ouviram falar sobre o assunto, mas ainda não entendem como funciona. Uma parcela de 20% declararam que sabe sim, o que é TV Digital e os 14% restante declararam não saber o que é TV Digital, de acordo com gráfico 15.

Gráfico 15 - Você sabe o que é TV Digital

Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

O gráfico 16 demostra que 64% dos idosos entrevistados têm o costume de ler legendas na televisão. Contra 18% que declararam não ler, pois não enxergam bem as letras, e outros 18% que declaram não ter costume de ler.

Gráfico 16 - Você tem costume de ler as legendas que aparecem na televisão

Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

Já o gráfico 17 aponta que a maioria dos entrevistados, 54% tem interesse em ler mais informações sobre o programa que está assistindo na TV, informações complementares. 34% declararam ter interesse desde que a letra desses textos fossem maiores. E os 14% restantes declararam não ter interesse em ler informações complementares pela televisão. O que mostra que os idosos tem interesse sim, em ler informações complementares pela televisão, mas que é preciso estar atento ao desenvolvimento desses aplicativos para que sejam acessíveis a essa parcela da população.

Gráfico 17 - Você teria interesse em ler mais informações complementares ao programa que você está assistindo

Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

No gráfico 18 apresenta que os idosos também se mostraram interessados em poder participar de votações pela televisão, 56% declararam que gostariam de utilizar esse tipo de aplicativo. 22% declararam que não gostariam de participar de votações e outros 22% declararam que não participaria por outros diferentes motivos.

Gráfico 18 - O que você acha de poder participar de votação em programas musicais, escolhendo qual música você mais gostou, votando pelo controle remoto

Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

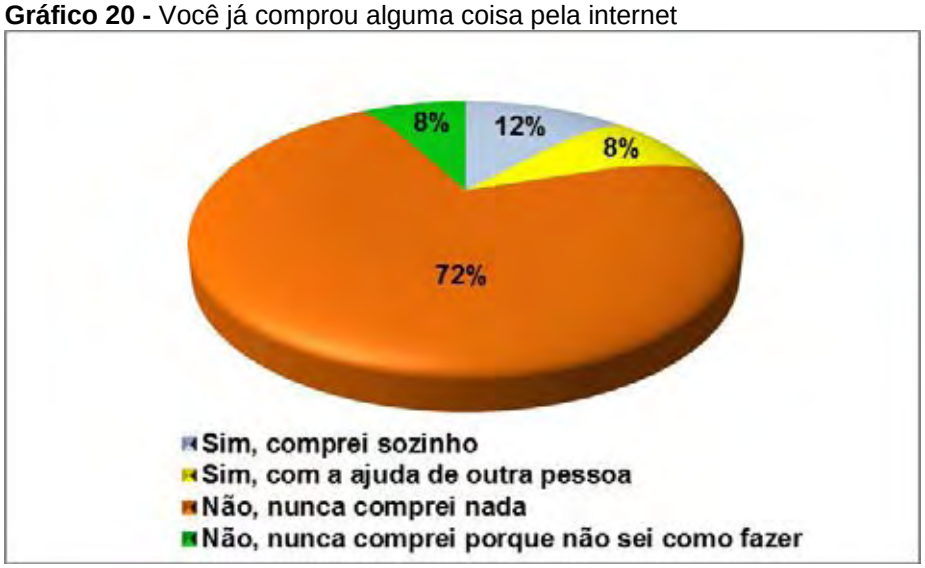
Sobre hábitos de consumo o gráfico 19 da pesquisa apontou que 50% dos idosos declaram que nunca compraram nada pela televisão (anunciado pela televisão e comprado pelo telefone) por não gostarem desse tipo de ação, feita de forma não presencial. Do restante 28% declararam que nunca compraram por não saber realizar a ação, 6% declararam que nunca fizeram, mas já tiveram vontade de comprar e 16% declararam que sim já compraram algum tipo de produto dessa maneira.

Gráfico 19 - Você já comprou algum produto pela televisão

Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

Sobre a mesma atitude de compra, só que agora pela internet, a questão 20 mostrou que 72% dos entrevistados nunca compraram nada pela internet, que 8% declararam nunca ter comprado porque não sabem como realizar esse procedimento 12% declaram que sim, já comprou e que fez isso sozinho e 8% declararam que já compraram, mas que precisaram da ajuda de outra pessoa para realizarem o procedimento de compra online. A pesquisa apontou que ao contrário do que muitos poderiam imaginar, os idosos são sim, consumidores ativos de produtos pela internet e televisão, em menor proporção do que outras faixas etárias, mas que são sim consumidores em potencial e que já fazem isso pelo telefone (vendo o anúncio na televisão e ligando para comprar) ou pela internet, de acordo com o gráfico 20.

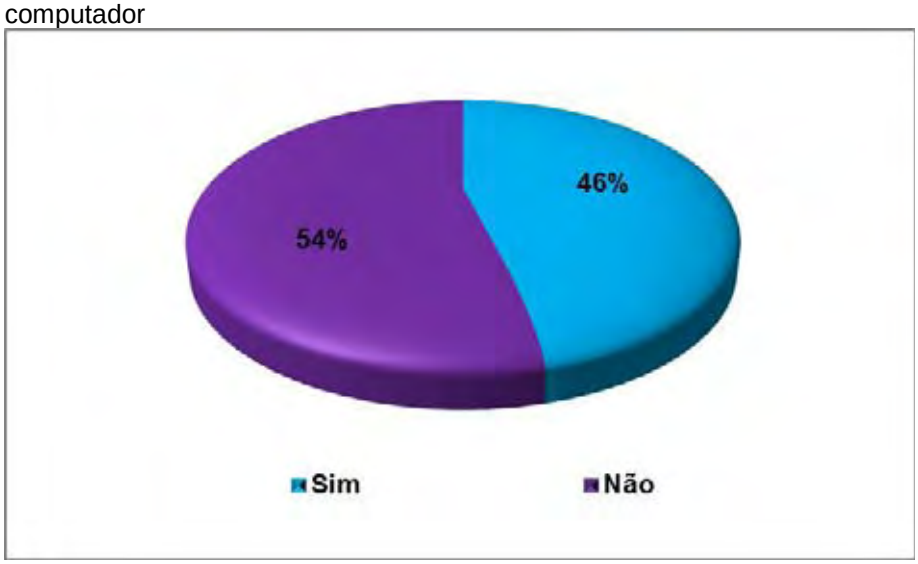
Gráfico 20 - Você já comprou alguma coisa pela internet



Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

No gráfico 21 pode-se analisar que 54% dos idosos declararam não compartilhar fotos com familiares pelo computador. Esse percentual é equivalente ao número de idosos que declaram que nunca tiveram acesso ao computador. O restante 46% declararam compartilhar fotos com seus amigos e familiares pelo computador, ou seja, com idosos que já tiveram acesso ao computador todos gostam desse tipo de “interação” o envio de fotos entre amigos. Uma característica que pode ser explorada nas interatividades propostas para os idosos, o acesso a fotos do programa, dos artistas, e até mesmo o envio de fotos dos expectadores para o programa.

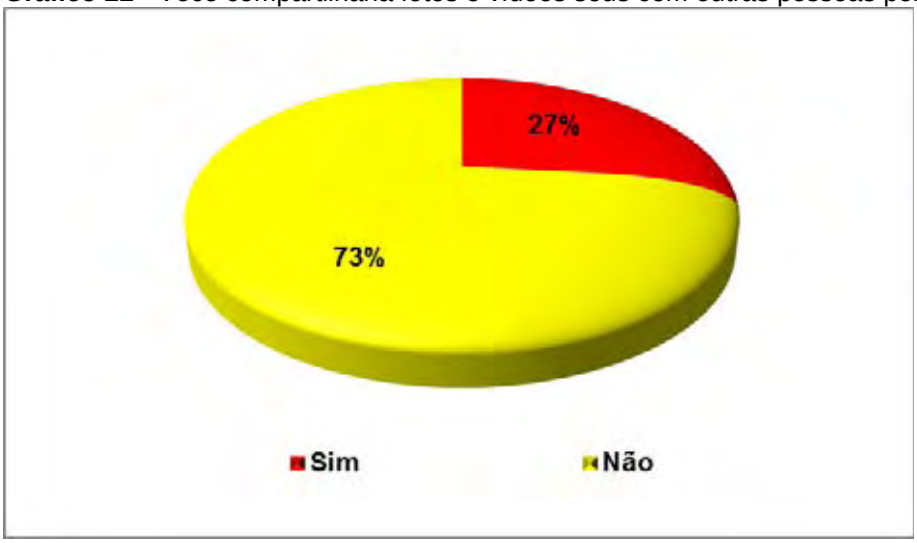
Gráfico 21 - Você compartilha foto e vídeos com seus familiares, amigos e conhecidos pelo computador



Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

Porém o gráfico 22 revela que muitos idosos não compartilhariam fotos e vídeos próprios com outras pessoas pela televisão, como mostra o gráfico a seguir, 73% não compartilhariam e 27% compartilhariam. Isso pode ser explicado pela insegurança natural que as pessoas têm de compartilhar informações pessoais com desconhecidos, sem saber o grau de segurança que essa ação oferece, ou mesmo sem saber exatamente que tipos de fotos ou vídeos seriam enviados e para quem.

Gráfico 22 - Você compartilharia fotos e vídeos seus com outras pessoas pela televisão



Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

Quando perguntados se gostariam de enviar comentários e recados para os programas a que assistem, a maioria, ou 64%, declararam que gostaria sim de fazer isso. Outros 32% declararam não ter interesse em fazer isso e 4% declararam que já fazem isso pelo computador, de acordo com o gráfico 23.

Gráfico 23 - Você gostaria de poder enviar comentários e recados para os programas que você assiste? Fazendo isso direto pelo controle da sua televisão ou pelo computador

Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

Podemos concluir, com essa pesquisa, que os idosos são, sim, expectadores assíduos de televisão e que por meio dela buscam notícias e novas informações para manterem-se informados e aprenderem coisas novas. Vale notar que a televisão está presente na residência de 100% dos entrevistados.

A pesquisa também revelou que os idosos são espectadores ativos, pois gostariam de ler informações complementares de seus programas favoritos, na tela da própria televisão. Muitos já são acostumados a ler legendas e que outros fariam isso, se as letras das legendas fossem maiores, pois apresentam dificuldades para enxergar as letras nos tamanhos apresentados. Eles gostariam também de interagir com os programas a que assistem, mandando comentários e participando de votações. Como consumidores, eles declaram que realizam compras pelo telefone (vendo anúncio na televisão) ou pela internet.

A maioria dos entrevistados declarou saber ou já ter ouvido falar sobre TV Digital. Mas, a falta de acesso e familiaridade com outros meios de comunicação como a internet ainda é significativa, nessa parcela da população. Por isso, vale destacar a importância de ampliar, por meio da televisão, a inclusão digital dessas pessoas, porém tomando os devidos cuidados para que a televisão não perca suas características próprias e levando em conta as necessidades e dificuldades físicas, motoras e mentais que os idosos apresentam naturalmente com o decorrer dos anos.

4 DIRETRIZES PARA O DESENVOLVIMENTO DE PROGRAMAS INTERATIVOS PARA O PÚBLICO IDOSO

Para o desenvolvimento das diretrizes que servem como norteadoras para a elaboração ou o incremento de aplicativos de interação, destinados aos idosos, o público alvo dessa pesquisa, foram levadas em consideração as características físicas e de familiaridade que esse segmento de espectadores possui com a televisão e outros aparelhos eletrônicos, como o celular e o computador.

Nesse contexto é de extrema importância pensar na usabilidade desses aplicativos. Já que, a pesquisa propõe estudar um público tão específico, e que normalmente possui menor grau de familiaridade com as novas tecnologias, se comparado com o público mais jovem, que se sente mais inseguro na hora de manusear aparelhos eletrônicos, e que por esses motivos, os aplicativos pensados para esse público merece mais atenção no quesito usabilidade.

4.1 Usabilidade e o papel do designer de interação

Para estudar a relação desse segmento de espectadores com a TV Digital é preciso levar em conta que, o público idoso é também bastante heterogêneo, se observarmos as diferentes habilidade que cada um possui em tarefas com sistemas interativos. Alguns idosos possuem mais prática, pois já tiveram acesso a diferentes dispositivos eletrônicos, como celular e computador. Assim como outros, nunca tiveram acesso a esses tipos de sistemas, e por isso, poderão apresentar maior grau de dificuldade na hora de utilizar os aplicativos da TV Digital.

Por isso, o fator usabilidade é de fundamental importância durante o projeto de elaboração de sistemas interativos para esse público.

> A boa usabilidade de um Sistema Interativo de TV Digital pode ser baseada em uma sintaxe visual, aspectos psicológicos e ergonômicos cognitivos informacionais, que norteiam a preocupação com uma linguagem visual compreensível, ordenada e legível. (ABRAHÃO; FALCÃO, 2010, p. 2).

Entendemos usabilidade como a facilidade, a eficiência de uso que um produto (sistema) possui, ou não. Também conhecida como “facilidade de uso” ou “amigabilidade”. No caso da TV Digital é a capacidade que um aplicativo tem de

permitir que o seu usuário consiga realizar aquilo que deseja, que alcance sua meta de interação planejada, sem, ou com o menor grau de dificuldade possível. Qualquer obstáculo que atrapalhe, desoriente, ou desestimule o telespectador durante a interação, pode comprometer a usabilidade do aplicativo. Por isso, é importante o planejamento estratégico de funcionamento desses sistemas, sua prototipagem, e claro seu melhoramento ao longo do uso, de acordo com o *feedback* do público.

> A essência da usabilidade é o acordo entre interface, usuário, tarefa e ambiente, propondo uma composição flexível entre os aspectos objetivos que envolvem a produtividade na interação, e os aspectos subjetivos que estão ligados ao prazer do usuário em sua experiência com o sistema, ou seja, ter o máximo de cuidado ao definir os requisitos de usabilidade. (JANTSCH et al., 2011, p. 3).

Os princípios que compõem a usabilidade são: ser fácil de aprender, ser eficiente durante sua utilização e ser de fácil memorização, apresentar baixa taxa de erro e a satisfação subjetiva do usuário. Além disso, a interface deve ser agradável, com uma aparência tranquila e confortável aos olhos do usuário. Pesquisadores da área, como Jakob Nielsen, defendem a “simplicidade” no desenvolvimento de interfaces, utilizando elemento simples, sem rebuscamento, para que seja de fácil leitura, principalmente para os usuários menos experientes.

Um dos pontos que precisam ser estudados e desenvolvidos pela usabilidade é a visibilidade, que se trata da forma como os ícones de interação são perceptíveis, ou não ao espectador. Esse trabalho deve ser desenvolvido pelo profissional de *Designer* Gráfico, que estabelece a estratégia para deixar um aplicativo mais, ou menos visível no layout do sistema interativo.

Em televisão interativa esse *layout* deve ser pensado afim de que a imagem seja agradável aos olhos, que seja de fácil visualização e de fácil manuseio pelos interagentes. Os atalhos para as principais funções utilizadas durante a interação precisam estar em destaque no momento mais oportuno para seu uso, sem é claro, se tornar um incômodo e atrapalhar o usuário.

“Atento a essa realidade, é visível a necessidade de desenvolver sistemas que sejam amigáveis, intuitivos, úteis e que de alguma forma se adaptem ao usuário, de acordo com suas características e necessidades”. (SUSIN, GRANZZIOTIN, 2009, p.11).

No caso do público idoso esse princípio precisa ser ainda melhor trabalhado, já que, normalmente com o processo de envelhecimento, as pessoas passam a ter uma tendência natural de perda da visão. Por isso, é preciso pensar em um *layout* especial para produtos televisivos destinados a esse nicho da população, pensar na utilização de textos mais curtos e objetivos, com linguagem simples, com letras maiores, com formato mais simples e cores mais agradáveis, que facilitem a visualização.

O mapeamento desses dispositivos deve ser pensado de maneira que facilite o aprendizado e a memorização de seu interagente.

> O mapeamento é a relação lógica entre os controles, de acordo com seus efeitos no sistema. Ele não é uma simples metáfora que sugere as ações possíveis. O mapeamento possibilita uma aprendizagem pela própria natureza das coisas. (TEIXEIRA, 2009, p. 114).

O posicionamento de cada botão e sua cor deve ser escolhido seguindo uma lógica de uso, de acordo com a função que ele vai exercer no sistema. Os botões principais devem estar em destaque, e um mesmo botão precisa desempenhar a mesma função, durante toda a interação, para que não haja confusão e para que o espectador não perca tempo, tentando entender a lógica de funcionamento do sistema. Assim, aplicações de um mesmo programa ou canal devem ser semelhantes em seu funcionamento e seu mapeamento, ou seja, os botões precisam seguir a mesma lógica de uso e função para todos os aplicativos de um mesmo programa e de um mesmo canal.

Seria também interessante e facilitador para os usuários, se os diferentes canais também seguissem uma mesma lógica de mapeamento, assim a interação seria facilitada, pois, o espectador não iria perder tempo tendo que aprender e memorizar a lógica de interatividade de cada canal.

Mas essa não é a situação que se vê no Brasil. O que se vê aqui é a inexistência de uma norma regulamentadora que determine uma padronização. Cada emissora estipulou um tipo de lógica de mapeamento de suas interações, o que faz com que o espectador tenha que aprender e memorizar a lógica usada em cada um dos canais.

Estudos mostram a importância do *feedback* do sistema, e apontam que o idoso é inseguro, por natureza, ao realizar tarefas com sistemas interativos e que

não gosta de errar. Por isso, a demora no *feedback* do sistema pode ocasionar a irritação, o desconforto, a insegurança e até mesmo, a desistência do usuário em realizar a tarefa. Uma pesquisa de campo realizada por Abrahão e Falcão (2010) quanto à usabilidade de sistemas interativos mostrou que os idosos possuem muito medo de errar, por falta de familiaridade com o sistema e dificuldade de compreensão, o que pode a comprometer a realização da interação. A pesquisa destacou que:

> [...] observou-se extrema dificuldade na compreensão e realização das tarefas propostas para a intervenção ergonômica; o questionamento excessivo revela o medo natural em operar ou danificar um meio interfacial, que pode ser explicado pela rígida formação e educação vivenciada no tempo de escola, onde o erro era repreendido com rigor. (ABRAHÃO; FALCÃO, 2010, p. 7).

O idoso precisa receber uma resposta rápida do sistema, ou pelo menos um aviso de que o sistema está em processamento, para que ele se sinta mais seguro de que está no caminho certo, de que o sistema não travou, assim ele é incentivado a continuar na realização da tarefa.

É fundamental o papel do *designer* de interação nesse processo de produção de conteúdos interativos. A união entre comunicadores (produtores de conteúdo), programadores e *designers* é de extrema importância para o planejamento e execução das interatividades propostas para o produto que está sendo feito.

O *designer* de interação é aquele profissional responsável que pensa na apresentação visual das informações, na escolha da tipografia usada, das cores e, além disso, pensa também na organização da apresentação das informações, de uma forma mais profunda, preocupando-se com o funcionamento do sistema e a resposta de seus usuários.

É um processo de exame dos resultados e aperfeiçoamento contínuo, tendo como base as respostas do sistema. Se ele está funcionando de acordo com o planejado, ou não, se o público que consome esse produto está gostando, ou não, se apresenta falhas, ou dificuldade de entendimento. Teixeira (2009, p. 37) defende que: “A televisão é sempre um projeto, um planejamento feito inicialmente com a consciência de que quase sempre será mudado conforme o retorno social.”.

Ainda mais, quando se trata de um público tão específico como os idosos. Por isso, é necessário colher informações sobre o perfil desse nicho, seus hábitos como espectadores, suas preferências, grau de familiaridade com esses aplicativos, expectativas diante dos sistemas interativos, dificuldades e dúvidas.

Devido ao envelhecimento natural do corpo e da mente humana, é comum a perda de algumas funções, como a boa memória, e o surgimento de dificuldades físicas, como visão e audição comprometidas, etc. Por isso, é preciso pensar na usabilidade como ponto fundamental para o sucesso desses aplicativos.

Portanto, o presente trabalho tem como objetivo apresentar algumas diretrizes para a elaboração de produtos televisivos para esse público, tendo como objetivo principal oferecer a interatividade, proposta pela TV Digital, em seus diferentes níveis.

Para tanto, e com base nessas observações, serão apresentadas a seguir as diretrizes.

4.2 Guia de diretrizes de usabilidade

Com base em pesquisas já realizadas na área de usabilidade e observações estabelecidas durante a pesquisa em campo com idosos, foram estabelecidas aqui seis propostas de diretrizes, que podem ser utilizadas como base para o desenvolvimento de programas interativos para idosos em TV Digital.

Entende-se aqui diretriz como sendo “Linha reguladora de um caminho ou estrada, de um plano, um negócio ou procedimento.” (FERREIRA, 2000, p. 238).

As diretrizes que serão apresentadas a seguir foram desenvolvidas levando em conta aspectos físicos, sociais e psicológicos desse público alvo. Essas diretrizes são baseadas em quesitos pré-estabelecidos para análise, e levam em conta características da interatividade, do sistema interativo pensando, para programas em TV Digital, destinados ao público idoso.

De acordo com o pesquisador Jantsch e colaboradores (2011, p. 3), a interface pensada para o público idoso deve, “de modo geral, [...] ser simples, agradável, atraente, e de certa forma, desafiar o usuário para objetivos não triviais, mas que estejam ao seu alcance”.

O trabalho desses pesquisadores sobre usabilidade, acessibilidade e ergonômica na TV Digital, para o público idoso, utiliza como base recomendações

apresentadas em um guia desenvolvido por Carminchael (1999). Eles usam essas recomendações para destacar os pontos de limitação do público idoso e o que precisa ser estudado, e verificado durante o desenvolvimento de sistemas interativos para esses expectadores. Essas recomendações são utilizadas como ponto de partida para o desenvolvimento das diretrizes da presente pesquisa, além do estudo desenvolvido pelos pesquisadores Abrahão e Falção (2010).

Considera-se, também, a pesquisa de Susin e Grazziotin (2009), que aborta a relação entre homem-máquina, e apresenta as recomendações para o desenvolvimento de interfaces adequadas a terceira idade, visando a inclusão digital. Apesar dessa pesquisa ter como base interfaces para computador, foi também utilizada como norteadora, por tratar especificamente do público idoso e apresentar recomendações que também podem ser utilizadas para o desenvolvimento de interfaces interativas para TV.

Foi utilizado também, como base para o desenvolvimento dessas diretrizes, guias de recomendações da BBC (*British Broadcast Corporation*), LT (*Liberate Technologies)*, e a Google TV. Todos esses guias foram encontrados dentro de um quarto guia desenvolvido pelo CPqD (Centro de Pesquisa e Desenvolvimento em Telecomunicações), um dos mais conceituados polos de tecnologia do mundo em telecomunicações e tecnologia da informação.

A “Cartilha de Recomendações de Usabilidade para aplicações em TVDi Versão1.0” desenvolvida pelo CPqD e divulgada no ano de 2012, reúne as principais recomendações da BBC, da *Liberate Technologies*, e a Google TV. Além de organizar as próprias recomendações e uma análise dos serviços do governo, juntamente com as recomendações para cada um deles.

> O desenvolvimento de tecnologias de suporte a estes serviços e a avaliação dos impactos nas diferentes redes e plataformas, deve comtempla também aspectos de interoperabilidade, acessibilidade e usabilidade, como forma de garantir a qualidade da experiência. (CPqD, 2012, p. 32).

Essas foram as referências utilizadas para a apresentação das diretrizes a seguir, destinadas para aplicações interativas em TVD para o público idoso.

Vale lembrar que o sistema de TV Digital pensado como “ideal” para o desenvolvimento desse projeto é o que chamamos de TV conectada, ou seja, a

televisão digital ligada à internet com a possibilidade de um canal de retorno, para que seja possível a interação plena dos expectadores com a programação oferecida.

A seguir, apresentam-se as diretrizes para o desenvolvimento de sistemas interativos.

4.2.1 Visibilidade

Os elementos de interatividade que sugiram tarefas a serem seguidas pelo usuário devem ser apresentados de forma que o *layout* da tela não fique poluído com muitas informações ao mesmo tempo, pois os idosos normalmente possuem dificuldade de memorização, o que pode dificultar o entendimento e a interação.

> Idosos tem problema em decodificar diversas informações simultâneas, grande número de elementos, sejam links, imagens, fontes, dispostas aleatoriamente, proporcionam uma maior incidência de erros na manipulação com o Sistema (ABRAHÃO; FALCÃO, 2010, p. 5).

Por isso, o planejamento do que será apresentado em cada tela interativa é fundamental para o uso bem sucedido do aplicativo. Pensar na densidade de elementos que serão apresentados na tela, e a disposição desses elementos é de fundamental importância. Textos curtos, objetivos e com linguagem fácil são fundamentais para o desenvolvimento dessas interações.

Os pesquisadores em ergonomia Abrahão e Falcão (2010, p. 5) defendem que é recomendável que sejam apresentadas até cinco tarefas interativas por página, já que mais do que isso, poderia prejudicar a decodificação da informação pelos idosos e ocasionar erro.

Essas cinco possibilidades de interação por tela, em uma tela inicial de interação que apresente possibilidades diferentes, poderiam ser, por exemplo: *fotos*, mural de recados, *resumo do programa*, *informações extras* e *sair*.

Além disso, é preciso que os itens sejam apresentados de forma organizada, de preferência em coluna, e que sejam dispostos seguindo uma hierarquia de importância, para facilitar o raciocínio do usuário, o que também diminui o número de ações necessárias para que o usuário chegue ao destino desejado.

Os elementos precisam ser dispostos de maneira chamativa, que facilite a visualização e bem delimitados entre si, para que não haja confusão.

Os dispositivos devem ser separados graficamente a fim de facilitar sua diferenciação, e esses também não podem ser apresentados em exagero, caso contrário a página fica visualmente muito carregada, o que pode dificultar seu entendimento, principalmente para os idosos.

Abrahão e Falcão recomendam que a disposição gráfica dos itens da página devem ser divididas em quatro áreas:

> Recomenda-se que a interface não seja delimitada em muitas áreas [...] o ideal é que se utilizem quatro áreas específicas; A área que rotula o aplicativo (parte superior da tela), a área central da interface (essencialmente contendo os guias interativos) e a área relacionada aos botões do controle remoto (parte inferior da tela) e a área instrucional (abaixo da área relacionada ao controle remoto). (ABRAHÃO; FALCÃO, 2010, p. 5).

Os itens precisam ser apresentados de forma que fiquem bem visíveis e “convidativos” para que facilite ao máximo o processo de interação do usuário idoso, que normalmente apresenta dificuldade visualização e memorização.

4.2.2 Legibilidade

A legibilidade é um dos fatores fundamentais na hora do desenvolvimento de produtos destinados ao público idoso, já que é sabido que, com o passar dos anos, a visão da pessoa vai diminuindo naturalmente.

Por isso, na hora de desenvolver aplicativos para a TV Digital, essa deve ser uma das principais preocupações. Se o usuário não enxergar bem os textos e imagens apresentadas, terá dificuldade em executar a tarefa, podendo se irritar e até desistir da interação.

A escolha da fonte, tamanhos e cores é fundamental nesse processo. Algumas fontes acabam por confundir na hora de diferenciar letras e números parecidos, como o número “1” e a letra “l”. Os pesquisadores Abrahão e Falcão (2010), também recomendam a utilização de textos em tons de cores quentes, fontes com textura, para dar volume e facilitar a leitura.

Segundo pesquisas de Abrahão e Falcão (2010, p.6) a BBC de Londres utiliza a fonte *Tiresias* e recomenda que os textos sejam apresentados no mínimo em tamanho 24, para que seja de fácil visualização.

Já os pesquisadores Jantsch e colaboradores (2011), durante o desenvolvimento de pesquisa sobre usabilidade em TV Digital, defendem a utilização de texto em cor clara, no fundo de cor escura e evitar fontes com serifa, ou pouco espaçamento entre as letras, e que as cores vermelho e amarelo quando muito saturadas devem ser evitadas. Tudo isso, para facilitar a leitura e evitar enganos ou confusões na interpretação. E que a carga de trabalho de cada página do sistema interativo não deve apresentar mais do que quatro níveis, e que a opção sair deve estar sempre visível durante toda a ação e todas as páginas do sistema, para que o usuário tenha a opção de parar a atividade a qualquer momento.

Para facilitar a leitura os textos devem ser apresentados no formato de blocos e com leitura horizontal, forma que lembra os livros, aos quais os idosos estão mais familiarizados.

O contraste entre a cor da letra do texto e o fundo do bloco de texto também são importantes para facilitar a leitura. A combinação de algumas cores pode prejudicar a visibilidade, ou até mesmo, a cor do fundo ofuscar a cor das letras e tornar a leitura quase impossível.

> [...] recomenda-se que o contraste ideal para idosos seja o texto escuro sobre o fundo claro, porém esse fundo claro não deve ser totalmente branco, pois, altos níveis de luminosidade podem incomodar o usuário, ofuscando completamente as letras escuras. (ABRAHÃO; FALCÃO, 2010, p. 6).

A Cartilha do CPqD aponta que a fonte precisa ser no mínimo no tamanho 18, porém que o mais recomendado é o tamanho 24. Eles também apontam o texto com letras em cor clara, com fundo escuro, como sendo o mais agradável para a leitura e que devem ser evitadas cores muito saturadas principalmente o vermelho e o branco. E evitar usar a mesma cor para o foco e para o fundo. Sobre os textos as recomendações são: utilizar mensagens curtas, evitando ambiguidade; apresentar no máximo duas colunas de texto; e colocar o texto sempre dentro da margem de segurança de 10% ao redor da tela, a chamada área de *overscan* onde a imagem pode ficar distorcida ou obscura. Essas recomendações são pensadas tendo como

base uma TV com tela considerada padrão (16:9). Para as telas menores, como de celular, o tamanho da fonte deve ser calculado de acordo com o tamanho da tela.

Podemos destacar também a possibilidade de desenvolvimento de interfaces ajustáveis, onde o interagente pode ajustar o tamanho e a cor da fonte dos textos para melhor atender as suas necessidades pessoais. Essa também pode ser uma boa saída, desde que esse item de ajuste seja bem claro e de fácil manuseio para o usuário, sem lhe causar um problema ainda maior ao tentar regular a interface.

4.2.3 Homogeneidade do sistema

A homogeneidade da interface é também outro ponto importante para o sucesso do aplicativo. Recomenda-se o uso de convenções entre uma página e outra do sistema. Ou seja, os principais botões como “sair”, “voltar” e os rótulos e comandos devem aparecer em todas as páginas do sistema, da mesma forma, no mesmo local, a fim de facilitar a familiarização do usuário com o aplicativo, já que, muitos idosos apresentam problemas de memorização. Portanto, a repetição dos itens e botões mais importantes é uma forma de melhorar e tornar mais rápida a interação.

A apresentação dos botões “sair” e “voltar” deve ser feita em todas as páginas do sistema de interatividade. Assim, o usuário pode em qualquer momento desistir da tarefa, ou retornar às páginas anteriores em caso de dúvida ou erro. Esse simples detalhe pode gerar mais segurança para o usuário durante a interação. Esses são os principais pontos apresentados pela cartilha do CPqD no quesito navegação. Manter a saída sempre visível ao usuário foi uma recomendação apresentada nos três guias analisados pelo CPqD, o da BBC, da LT e da Google TV.

4.2.4 Guia de ajuda

Recomenda-se também a criação de mecanismos de ajuda, que possam servir como um guia de utilização dos aplicativos.

Esses guias podem ser apresentados na forma de texto, ou vídeo que explique passo a passo como funcionam os processos interativos. Esse guia deve estar visivelmente disponível durante todo o desenvolvimento das tarefas, para que

a qualquer momento, quando o usuário tiver alguma dúvida, possa acessar esse sistema de informações imediatamente.

A recomendação é que esse guia possa ser acionado por um botão com um ponto de interrogação, e que esse item esteja sempre disponível e visível em todas as páginas. E que, quando for acionado, o guia de interação abra e que, ao ser fechado, o usuário retorne imediatamente à página onde estava anteriormente.

Os guias podem gerar maior confiança para o usuário inexperiente, que tem medo de não saber qual ação tomar em um momento de dúvida.

O pesquisador Jantsch e seus colaboradores (2011) defendem que esses guias podem ser utilizados até mesmo em demonstrações interativas, a fim de, ensinar e treinar usuários novos e prepará-los para o que devem fazer. A BBC também apresenta algumas recomendações específicas sobre os textos instrucionais, tais como: posicionar o texto de ajuda de forma consistente durante toda a aplicação, lembrando o usuário também de como sair desse serviço e das aplicações; Iniciar os textos explicativos sempre pelo objetivo, por exemplo: para sair pressione <sair>; e referenciar sempre os botões coloridos com letras maiúsculas: VERMELHO, VERDE, AMARELO, AZUL.

4.2.5 Avisos sonoros

Outro ponto que pode colaborar para a interação dos idosos com a TV Digital é a utilização de avisos sonoros para alertar o usuário sobre a aparição de um ícone de interatividade. Esse tipo de alerta ajuda na percepção, uma vez que o espectador pode estar distraído, ou com a atenção totalmente voltada para uma cena do programa e por isso, corre o risco de não perceber o surgimento de um ícone que indique a possibilidade de interatividade.

Jantsch e colaboradores (2011) alertam que os destaques sonoros são muito bem vindos para os idosos, já que ajudam na percepção, mas que é preciso cuidado para que o alerta sonora seja utilizado de forma apropriada ao contexto.

4.2.6 *Feedback* do sistema

Outro fator importante é o *feedback* do sistema. Se o processamento de dados for muito demorado, pode ocasionar a desconfiança do usuário quanto ao seu

funcionamento correto, além de poder influenciar o idoso a desistir da interação, por achar que o processamento não deu certo, ou que tenha feito algum procedimento errado. Por isso, a resposta do sistema é fundamental para garantir a segurança do usuário e a continuidade da ação.

Apresentar contadores de porcentagem do carregamento das informações pode ser uma solução. Já que, o usuário estaria, assim, constantemente informado sobre o andamento de sua ação, durante o carregamento da próxima página. Esses contadores podem ser personalizados, de acordo com a temática do programa, e se tornarem até engraçados, o que pode segurar a atenção do usuário enquanto ele espera o carregamento até o final.

Esse também é um ponto destacado na cartilha do CPqD como fundamental para dar maior sensação de segurança ao usuário, para evitar que ele fique pensando que o sistema caiu, que fez alguma coisa errada, ou outros problemas.

5 DOCUMENTO DE REQUISITOS

O dicionário Aurélio define requisito como uma “condição necessária para se alcançar certo objetivo, quesito.” (FERREIRA, 2000, p. 600).

No presente trabalho requisitos são entendidos como funcionalidades desejáveis, ou aplicativos de interação, com os quais se espera contar dentro de um sistema interativo que seja adequado para os programas estudados, “Viola, minha viola” e “Sr. Brasil”, que são programas de entretenimento da TV aberta brasileira e que possuem, como público alvo, admiradores da música nacional e dentre eles, principalmente idosos.

O documento de requisitos foi desenvolvido seguindo níveis de interatividade pré-determinados e de acordo com o grau de prioridade atribuído a cada tipo de função, pelo público alvo. Esse nível de interesse e prioridade foi elaborado com base em uma pesquisa quantitativa, realizada com um grupo de idosos, afim de, saber qual o grau de interesse por cada um dos requisitos idealizados para esse formato de programa.

Além disso, o documento de requisitos, elaborado na forma de tabela, apresenta uma breve descrição de cada um de seus elementos, ou seja, de cada uma das interatividades pensadas para o sistema. O nível de interação também foi dividido em três modalidades, que são apresentadas a seguir.

5.1 Níveis de interação e requisitos desejáveis

O documento de requisitos apresenta em seu conteúdo as interatividades pesadas para esse formato de programa e público alvo, levando em conta os diferentes níveis de interação, aqui divididos em três modalidades: interatividade local; interatividade intermitente e interatividade plena.

O CPqD (2005) explica que diversas tipologias são aplicadas para classificar as aplicações interativas em TV Digital. Uma delas, a que será utilizada nessa pesquisa, tem como base para análise, a presença do canal de retorno, ou não durante a interação. Entendemos que canal de retorno é o meio físico para envio de resposta do usuário/telespectador para o prestador de serviço, nesse caso a produção e radiodifusão do programa que está sendo exibido.

Vale dizer que o canal de retorno considerado viável para o tipo de interatividade idealizada neste trabalho é a internet, acessível, por exemplo, por meio da chamada “TV Conectada”, que possibilita ao espectador participar ativamente e de forma plena em sua interação com a programação da TV.

Seguindo esse conceito, caracterizam-se como sendo de interatividade “local” aqueles aplicativos de interação que não necessitam de canal de retorno para o seu funcionamento. Interações que não exigem que o telespectador envie respostas para a emissora. Ou seja, os usuários interagem apenas localmente, em suas casas, com a televisão, não influenciando na programação, e não participando da “produção” de conteúdos daquele programa.

Para esse projeto, levando em conta o formato e o conteúdo apresentado pelos programas estudados, “Viola, minha viola” e “Sr. Brasil”, foram pensados para interação local os seguintes conteúdos:

- Informações extras, na forma de texto, sobre o programa os apresentadores e os convidados;
- Fotos dos convidados do programa, do apresentador, dos bastidores;
- Vídeos extras relacionados ao conteúdo do programa.

O segundo nível de interatividade é o chamado “intermitente”, ou intermediário, que necessita do canal de retorno, e é apresentado na forma de conteúdos através dos quais a emissora da programação recebe um *feedback* do usuário. Essa interação pode acontecer em tempo real, ou não, e o conteúdo do programa pode ser afetado, ou modificado pela interação do espectador, como por exemplo, no caso de enquetes e votações.

Para o projeto aqui apresentado foram pensados para esse nível de interatividade os seguintes conteúdos:

- Votação/enquetes, relacionadas aos programas, como, por exemplo, melhor cantor, melhor música;
- Compra de produtos (comércio eletrônico) também relacionados aos programas, como, por exemplo, CDs e DVDs dos apresentadores ou dos músicos convidados.

O terceiro nível de interatividade, classificado como “pleno”, também chamado de “interatividade permanente”, é qualificado como o mais apurado grau de interação possível por meio da TV Digital. Nesse caso, o espectador assume o papel

de colaborador, de produtor de conteúdos, ou seja, a resposta do usuário não só influencia o desenvolvimento do programa, como também faz parte do seu conteúdo. Para isso é necessário que a conexão do canal de retorno seja de boa qualidade e permanente, de modo que a televisão conectada à internet suporte esse tipo de interação e tenha uma capacidade de processamento suficiente para carregar os conteúdos que os espectadores querem enviar para o programa a que estejam assistindo.

Para esse nível de interatividade foram pensados os seguintes conteúdos para esse projeto:

- Envio de comentários para programa, na forma de mural de recados;
- Envio de fotos dos telespectadores;
- Envio de vídeos dos telespectadores, vídeos feitos pelo próprio expectador para o programa.

Todos os requisitos de interação apresentados deverão estar disponíveis no sistema interativo do programa por meio do “menu de interatividade”, ou seja, o menu que deve apresentar os aplicativos de interação disponíveis naquele programa. Esse menu (assim como um cardápio) deve estar visível e disponível para acesso no decorrer do programa exibido.

Para a qualificação das interatividades idealizadas para esse projeto, foi realizada uma análise de preferência do público em relação a essas diversas funcionalidades, conforme apresentada a seguir.

5.2 Prioridades dos Requisitos

Para a validação dos requisitos pensados para esse formato de programa e para seu público alvo, foi elaborada uma segunda pesquisa quantitativa com um grupo de idosos, ou seja, pessoas com 60 anos ou mais, também na cidade de Votuporanga, onde foi aplicado o questionário 1.

Responderam a esse segundo questionário sete idosos, que foram escolhidos aleatoriamente na comunidade, entre homens e mulheres, como amostragem do público alvo dessa pesquisa. Em seguida foi desenvolvida a análise da preferência dos idosos, em relação aos conteúdos apresentados. O grupo focal de análise para essa segunda pesquisa quantitativa foi propositalmente reduzido

para sete pessoas, por se tratar de uma análise mais detalhada, levando em conta as preferências particulares desse público.

Essa segunda etapa da pesquisa foi desenvolvida por meio do questionário 2, que é apresentado no Apêndice, com dez perguntas sobre a preferência dos interagentes em relação às interatividades propostas pela pesquisa, tendo como base os estudos relatados nesta dissertação. Essa segunda aferição teve como objetivo analisar qual é o grau de interesse do espectador em utilizar as interatividades propostas.

Com base nos resultados da pesquisa, foi desenvolvido um padrão de prioridade e de relevância dos requisitos apresentados.

Recebe a titulação “1” aquele requisito que teve alto índice de aprovação dos entrevistados, ou seja, o requisito para o qual a maioria dos entrevistados marcou a primeira alternativa: “Sim, gostaria muito”.

Recebe a titulação grau “2” de relevância os requisitos que foram desejados pela maioria dos participantes, no caso quando marcada pela maioria a opção dois: “Sim, gostaria um pouco”.

O nível “3” de relevância é atribuído quando o requisito não estimula tanto o interesse dos espectadores, ou são pouco desejáveis pelo público. Nesse caso, o requisito recebe esse titulagem quando a maioria dos entrevistados marca a opção três: “Tanto faz, é indiferente”.

E o grau “4” é atribuído para os requisitos indesejáveis pelos entrevistados, isto é, que tiveram um maior número de marcações na quarta opção de resposta: “Não, não tenho nenhum interesse”.

Em caso de empates nessa avaliação, os requisitos foram marcados em ambos os graus de relevância das titulações mais votadas pelos entrevistados. Como por exemplo, graus “1” e “2”.

O padrão de preferência do público, estabelecido por essa pesquisa, pode ser utilizado para orientar as escolhas de desenvolvedores de aplicativos a serem elaborados para os programas que foram objetos de estudo nesta pesquisa, ou por outros programas semelhantes desenvolvidos para o mesmo público alvo. Tendo como base a preferência do público idoso, é possível supor quais interatividades eles preferem, ou quais não despertam tanto o seu interesse e por isso, se tornam menos relevantes para o desenvolvimento de programas de TV interativos,

pensados para esses espectadores. A seguir são apresentados os resultados dessa etapa da pesquisa.

5.2.1 Resultado da pesquisa - questionário 2

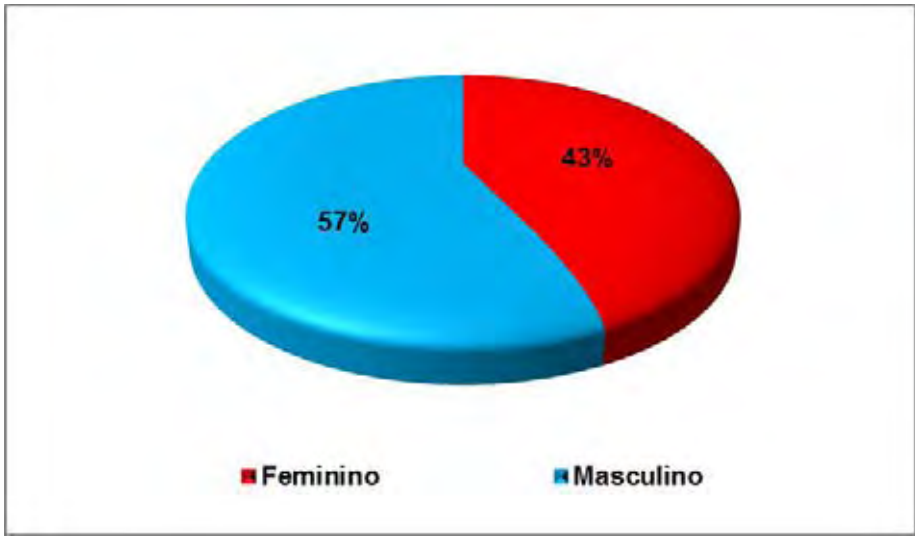
A pesquisa qualitativa desenvolvida com o público alvo teve como amostragem um total de sete pessoas, que participaram respondendo o questionário 2, que pode ser encontrado no apêndice B.

Com base nesse total, foram desenvolvidos os diferentes graus de preferência e prioridade do público.

As duas primeiras perguntas foram desenvolvidas para possibilitarem uma análise simples e resumida do perfil dos participantes.

O gráfico 24 refere-se ao sexo dos participante, e mostrou que do total de participantes (7 pessoas), 57% foram homens (4 homens) e 43% mulheres (3 mulheres).

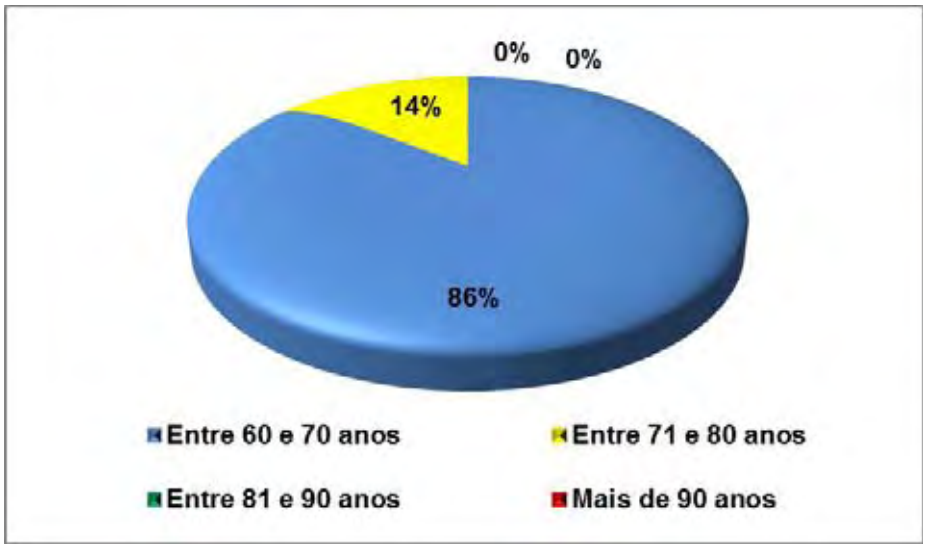
Gráfico 24 - Sexo



Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

O gráfico 25 se refere a faixa etária dos participantes dessa segunda etapa da pesquisa. Dos sete participantes seis declararam ter entre 60 e 70 anos, e uma pessoa declarou ter entre 71 e 80 anos.

Gráfico 25 - Faixa etária



Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

As demais questões se referiam a interatividade propostas pela pesquisa para esse público alvo, tendo como base os dois programas analisados pela mesma.

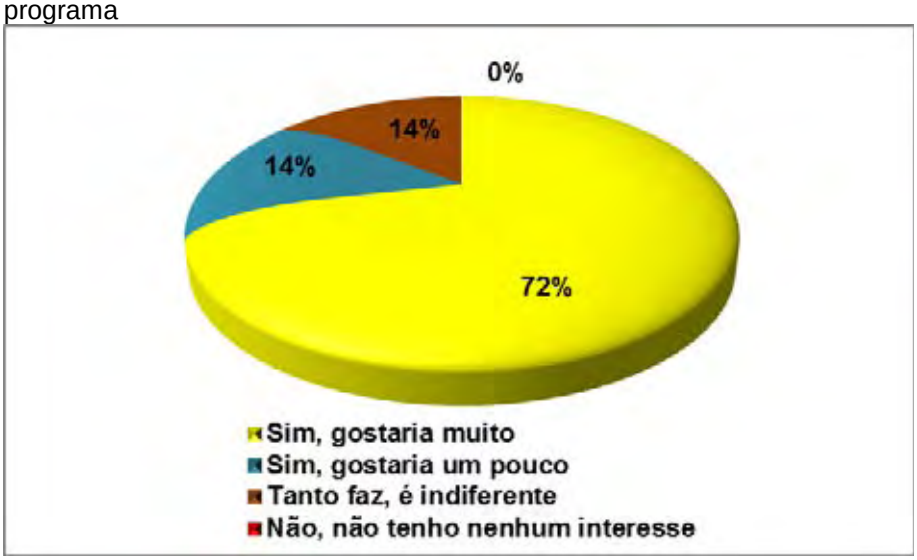
O gráfico 26 se refere à preferência dos idosos ao acesso a informações extras no formato de textos. Dos sete entrevistados, seis marcaram a primeira alternativa “Sim, gostaria muito”. E apenas uma pessoa marcou a terceira alternativa “Tanto faz, é indiferente”. Como a maioria marcou a primeira alternativa, esse requisito recebeu a titulação “1” de relevância.

Gráfico 26 - Você gostaria de ter acesso a informações extras na forma de textos, sobre o programa que está assistindo, podendo acessar essas informações na sua televisão, pelo controle remoto

Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

O gráfico 27 se refere a preferência dos idosos a ter acesso a vídeos extras, com conteúdos relacionados ao programa que está sendo assistido. Dos sete participantes, cinco marcaram a primeira alternativa “Sim, gostaria muito”. Uma pessoa marcou a segunda alternativa “Sim, gostaria um pouco”, e outra marcou a terceira alternativa “Tanto faz, é indiferente”. Como a maioria dos participantes marcaram a primeira alternativa esse requisito também recebeu a titulação “1” de relevância.

Gráfico 27 - Você gostaria de ter acesso a vídeos com conteúdos extras sobre o programa que está assistindo. Podendo abrir e assistir esses vídeos na sua televisão a hora que quiser durante o seu programa



Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

O gráfico 28 se refere ao acesso a uma galeria de fotos do programa que está sendo exibido. Nesse requisito houve um empate, três pessoas marcaram a primeira alternativa “Sim, gostaria muito”, uma pessoa marcou a segunda alternativa “Sim, gostaria um pouco” e três pessoas também marcaram a terceira alternativa “Tanto faz, é indiferente”. Nesse cas, como ocorreu empate, o requisito recebe duas titulações: “1” e “3”.

Gráfico 28 - Você gostaria de ter acesso a fotos tiradas ao longo do programa, como fotos dos bastidores, do apresentador, dos convidados e da plateia, podendo acessar esse álbum de fotos na sua televisão durante o programa que está assistindo

Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

O gráfico 29 se refere ao acesso a votações e enquetes ao longo programa. Quatro pessoas marcaram a primeira alternativa “Sim, gostaria muito”, uma pessoa marcou a segunda alternativa “Sim, gostaria um pouco” e duas pessoas marcaram a quarta alternativa “Não, não tenho nenhum interesse”.

Como a maioria marcou a primeira alternativa esse requisito recebeu a qualificação “1” de relevância.

Gráfico 29 - Você gostaria de poder participar de votações e enquetes ao longo do programa, relacionadas ao conteúdo apresentado pelo programa, podendo votar diretamente pelo controle remoto da sua televisão

Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

O gráfico 30 se refere ao aplicativo interativo de compras online. Nesse requisito também houve empate. Duas pessoas marcaram a primeira alternativa, uma pessoa marcou a segunda alternativa, duas pessoas marcaram a terceira alternativa e outras duas pessoas marcaram a quarta alternativa. Nesse caso, a requisito recebe três titulações: “1” “3” e “4”.

Gráfico 30 - Você gostaria de comprar produtos oferecidos durante o programa e referentes ao programa que você está assistindo, utilizando apenas o controle remoto da sua televisão, para escolher e comprar os produtos que você quer

Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

O gráfico 31 se refere a preferência dos idosos a ter acesso a aplicativos onde é possível enviar comentários e recados ao programa que está sendo exibido. Do total de sete entrevistados, três marcaram a primeira alternativa “Sim, gostaria muito”, dois marcaram a segunda alternativa e outros dois marcaram a quarta alternativa. Como a maioria marcou a primeira alternativa esse requisito recebe a titulação “1”.

Gráfico 31 - Você gostaria de poder enviar comentário, com críticas, elogios e sugestões ao programa que você está assistindo, por meio da sua televisão utilizando o controle remoto

Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

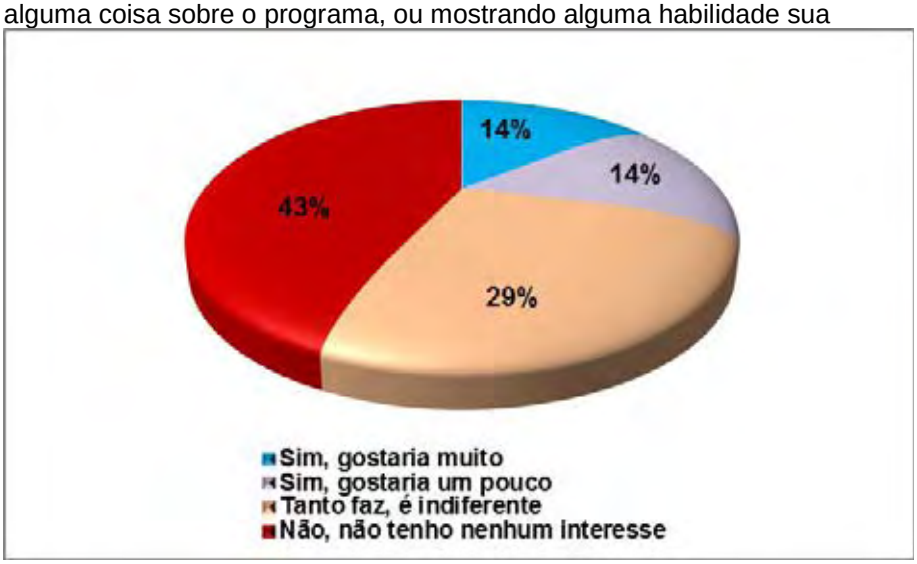
O gráfico 32 se refere a interação de o expectador poder enviar fotos ao programa que está assistindo. Esse quesito teve baixa aceitação do público, já que a maioria, cinco pessoas, marcaram a quarta alternativa “Não, não tenho nenhum interesse”. Uma pessoa marcou a segunda alternativa e uma pessoa a terceira alternativa. Por isso, esse requisito recebe a titulação grau “4”.

Gráfico 32 - Você gostaria de poder enviar fotos para o seu programa preferido, fazendo isso pela sua televisão? Como por exemplo, fotos sua, da sua família, da sua casa, seu amigos ou da sua cidade

Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

O gráfico 33 se refere ao acesso a aplicativos para enviar vídeos feitos pelos próprios expectadores, para o programa que está assistindo. Esse requisito também teve baixo índice de preferência dos entrevistados. Uma pessoa marcou a primeira alternativa, a segunda alternativa também foi marcada apenas por uma pessoa, duas pessoas marcaram a terceira alternativa e três pessoas marcam a última alternativa. Por isso, o requisito recebe a titulação grau “4”.

Gráfico 33 - Você gostaria de enviar para o seu programa preferido um vídeo feito por você? Como por exemplo, um vídeo mandando um recado para apresentador do programa, ou comentando alguma coisa sobre o programa, ou mostrando alguma habilidade sua



Fonte: Pesquisa de Campo, 2012.

Com base na análise dessa pesquisa quantitativa, que mostra a preferência do público alvo em relação aos requisitos propostos pela pesquisa, será apresentado a seguir o documento de requisitos idealizado para esse projeto.

5.3 Documentos de requisitos

Entende-se requisitos como funcionalidade desejáveis dentro do sistema interativo da TV Digital e do formato de programa estudado. O documento de requisitos, elaborado a partir da pesquisa relatada, foi desenvolvido com o objetivo de facilitar seu entendimento por estudantes e profissionais de comunicação, sem o uso de notações próprias de computação, sendo apresentado no formato de uma tabela simples, com os seguintes itens: requisitos, descrição, nível de interatividade e prioridade.

O primeiro item, “requisitos”, indica os tipos de interatividade pensados para esse público. O segundo item, “descrição”, apresenta uma breve descrição da interatividade e que conteúdos ela deve apresentar.

O terceiro item refere-se ao “nível de interatividade”, que classifica o grau de interatividade de cada um dos requisitos pensados, conforme a classificação já estabelecida e que se distingue em três níveis: local, intermitente e plena. E o último item do documento é “nível de prioridade”, que classifica de 1 a 4 o nível de prioridade de cada requisito, de acordo com a pesquisa quantitativa realizada com o público alvo.

A seguir, a tabela de requisitos desenvolvida:

Tabela 2 - Documentos de requisitos

Requisitos	Descrição	Nível de interatividade	Nível de Prioridade
Informações extras na forma de texto	O sistema deve permitir a seus usuários ter acesso a informações extras sobre o programa, seus convidados, apresentador, Essas informações serão apresentadas no formato de texto, e deverá estar disponível ao usuário durante todo o programa, podendo ser acessadas a qualquer momento pelo “menu de interatividade”.	Local	1
Vídeos extras	O sistema deve proporcionar aos usuários acesso a vídeos extras, com conteúdos complementarem ao do apresentado no programa. Esses vídeos deveram ser carregados na própria televisão e poder ser acessado pausado ou cancelar sua visualização a qualquer momento pelo “menu de interatividade”.	Local	1
Fotos do programa	O sistema deve apresentar também uma galeria de foto do programa com imagens dos convidados, apresentadores e bastidores da atração. Essa galeria deverá estar disponível ao longo do programa podendo ser acessada pelo “menu de interatividade” a qualquer momento.	Local	1 e 3
Votação, enquetes	O sistema deve apresentar enquetes relacionadas ao programa onde o espectador possa participar escolhendo a opção e votando pela televisão. Esse aplicativo pode estar disponível ao longo de todo o programa ou durante um determinado momento para que o programa possa computar e divulgar os resultados.	Intermitente	1

Compras on-line	O sistema deve apresentar aplicativo que possibilite a compra on-line de produtos oferecidos pelo programa e que estejam relacionados a ele, como livros, CDs e DVDs dos convidados e dos apresentadores. Esse aplicativo deve estar disponível ao longo de todo o decorrer do programa por meio do “menu de interatividade”, podendo ser acessado a qualquer momento. Possibilitando ao espectador visualizar também uma foto ilustrativa do produto, preço e formas de pagamento.	Intermitente	1, 3 e 4
Envio de comentários	O sistema deve oferecer um espaço para o envio de comentários dos espectadores para o programa. Na forma de mural de recados que deve estar disponível para ser acessado a qualquer momento durante o decorrer do programa tanto para o envio como para a leitura dos recados.	Plena	1
Envio de fotos	O sistema deve oferecer um espaço para o envio de fotos na forma de um mural de fotos. Onde o espectador pode carregar em sua televisão e enviar as fotos que poderão ser vistas por todos os espectadores. Esse aplicativo deve estar disponível pelo “menu de interações” e disponível ao longo de todo o decorrer do programa.	Plena	4
Envio de vídeos	O sistema deve apresentar usuário um aplicativo de interação que possibilite o carregamento e envio de vídeos feitos pelo próprio usuário, que serão enviados para o programa e ficaram disponíveis em uma galeria de vídeo que poderá ser acessada pelos outros espectadores. Esse aplicativo deve estar disponível durante todo o programa por meio do “menu de interação”.	Plena	4

Fonte: Autora, 2012

Os dados apresentados nesse documento de requisitos podem ser utilizados como guia para o desenvolvimento de projetos de aplicativos de interação, para TV Digital, desenvolvidos para o público idoso, levando em conta suas preferências, de acordo com o “nível de prioridade” apresentado. Esses requisitos podem ser levados em conta também, para o desenvolvimento de outros formatos de programas interativos, não apenas de entretenimento, voltados ao público idoso.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a apresentação desse estudo, é possível concluir que as preocupações apontadas, em relação à usabilidade de sistemas interativos de televisão, são de fundamental importância para o sucesso de aplicativos voltados ao público idoso. Vale lembrar que essa parcela da população apresenta, por natureza, restrições físicas e mentais, ocasionadas pela idade, e que, por conta de sua insegurança em relação a dispositivos tecnológicos de informação e comunicação, muitas vezes gerada pela falta de familiaridade com os novos aparelhos e sistemas, esse público precisa ser constantemente incentivado a participar, utilizar e interagir com a TV digital.

Garantir a usabilidade desses aplicativos é imprescindível para o sucesso dessa participação, de modo que o idoso se sinta seguro ao utilizar os aplicativos, aprenda e memorize o mais rápido possível o funcionamento desses dispositivos e sinta-se motivado a aprender cada vez mais e a integrar a utilização desses aplicativos de interação no seu dia a dia.

O documento de requisitos e as diretrizes de usabilidade apresentados nesse trabalho, em seus limites, podem contribuir no sentido de orientar futuras produções audiovisuais para TV Digital, como um guia para a criação e o desenvolvimento de aplicativos interativos para o público idoso. Esses resultados também podem servir como referência para outras pesquisas na área.

Para dar continuidade a esse trabalho, uma pesquisa indicada seria a prototipagem de uma aplicação interativa de TV Digital que empregasse esses requisitos aqui idealizados e descritos, com base nas diretrizes apontadas ao longo da pesquisa.

A partir dessa prototipagem, novos testes e análises desses conteúdos e de sua utilização pelo público alvo poderiam apontar eventuais mudanças e aprimoramentos, com vistas à sua elaboração ou apresentação em condições reais de transmissão televisiva, considerando se a interatividade proposta está efetivamente satisfazendo o público ou não, se o sistema apresenta algum problema de *feedback,* entre outros aspectos. Os constantes estudos e testes desses dispositivos, mesmo depois de já estarem no mercado, mostram-se como procedimentos de fundamental importância para o aprimoramento desses aplicativos.

Não podemos esquecer, por fim, que estamos vivenciando no Brasil, os primeiros passos em relação à TV Digital. Apesar de as emissoras e o governo estarem colaborando para a expansão do sinal digital no país, ainda é preciso mais pesquisas e produtos que considerem a inclusão digital de parcelas significativas da população, como os públicos idosos, analfabetos, deficientes visuais, entre outros. Com essa inclusão, essas pessoas passarão a conhecer melhor o funcionamento da TV digital interativa e poderão participar mais ativamente desse sistema, colaborando para a construção de uma sociedade justa, igualitária e realmente desenvolvida. Essa pesquisa é apenas um passo nessa longa caminhada a ser percorrida, em busca da inclusão digital e social por meio da comunicação televisiva.

REFERÊNCIAS

ABNT-NBR. **15290**:2005. Acessibilidade em comunicação na televisão. Disponível em: <http://www.pessoacomdeficiencia.gov.br/app/sites/default/files/arquivos/%5Bfield_generico_imagens-filefield-description%5D_17.pdf>. Acesso em: 28 abr. 2012.

_____. **15606-1**:2011. Televisão digital terrestre - Codificação de dados e especificações de transmissão para radiofusão digital. Parte 1: Codificação de dados. Disponível em: <http://www.abntcatalogo.com.br/norma.aspx?ID=88713>. Acesso em: 28 abr. 2012.

_____.**15606-2**:2011. Televisão digital terrestre - Codificação de dados e especificações de transmissão para radiofusão digital. Parte 2: Ginga-NCL para receptores fixos e móveis - Linguagem de aplicação XML para codificação de aplicações. Disponível em: <http://www.abntcatalogo.com.br/norma.aspx?ID=87219>. Acesso em: 28 abr. 2012.

ABRAHÃO, André Luiz Batista; FALCÃO, Franciane da Silva. Requisitos para a formulação de padrões de usabilidade para a TV digital interativa direcionada ao público da melhor idade no Brasil. **10º USIHC** - Anais do 10º Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano-Computador 17 a 20 de maio de 2010 - PUC-Rio / Rio de Janeiro. Disponível em: <http://www.agner.com.br/download/pucrio/designdeinteracao/USIHC2010/Usihc_70_Abrahao.pdf>. Acesso em: 18 abr. 2012.

ACOSTA-ORJUELA, Guillermo Mauricio. **Como e porque idosos brasileiros usam a televisão: um estudo dos usos e gratificações associados ao meio.** 2001. 299f. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Estadual de Campinas. Campinas. 2011.

ANGELUCI, André; CASTRO, Cosette. **Oito categorias para produção de conteúdo audiovisual em televisão digital e multiplataformas.** 2010. Disponível em: <http://www.ipea.gov.br/panam/pdf/GT1_Art6_Alan.pdf>. Acesso em: 11 jun. 2012.

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

BELDA, Francisco Rolfsen. **Um modelo estrutural de conteúdos educativos para televisão digital interativa**. 2009. 297f. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção). Universidade de São Paulo. Escola de Engenharia. São Carlos. 2009.

BRASIL. **Lei n. 10.741, de 1º de outubro de 2003.** Dispõe sobre o Estatuto do Idoso e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.741.htm>. Acesso em: 4 jul. 2012.

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

CARMICHAEL, Alex. **Style guide for the design of interactive television services for elderly viewers**. Independent Television Commission, Kings Worth, Winchester. dez., 1999. Disponível em: <http://www.computing.dundee.ac.uk/projects/utopia/publications/Carmichael%20-%20DesignStyleGuideFinal.pdf>. Acesso em: 17 jan. 2012.

CPqD - Centro de Pesquisa e Desenvolvimento em Telecomunicações. **Cartilha de Recomendações de Usabilidade para aplicações em TVDi Versão 1.0.** Disponível em: http://www.cpqd.com.br/.../doc.../398-recomendacoes-de-usabilidade.html/. Acesso em: 1 jun. 2012.

_____. **Panorama Mundial de Modelos de Exploração e Implantação**. 2005. Disponível em: <http://www.fndc.org.br/arquivos/104TV_Digital_panorama_mundial_VAC.pdf>. Acesso em: 3 dez. 2012.

CULTURA. **SR. BRASIL**. Disponível em: <http://www2.tvcultura.com.br/srbrasil/home.asp>. Acesso em: 28 abr. 2012a.

_____. **Viola minha Viola**. Disponível em: <http://tvcultura.cmais.com.br/viola>. Acesso em: 28 abr. 2012b.

_____. **Viola, Minha Viola - 32 anos de história**. 08/03/2012. Disponível em: http://tvcultura.cmais.com.br/srbrasil. Acesso em: 28 abr. 2012.

DTVD. **TV Digital**. Disponível em: http://dtv.org.br/. Acesso em: 5 mai. 2012.

EITV *Developer Suite*. **Suíte de desenvolvimento de aplicativos interativos.** Disponível em: <http://www.eitv.com.br/devsuite.php>. Acesso em: 28 abr. 2012.

EPOMUCENO, Rosa. **Música Caipira**: da roça ao rodeio. São Paulo: 34, 1999.

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

FÓRUM SBTVD - Fórum do Sistema Brasileiro de TV Digital Terrestre. **TV Digital.** Disponível em: <http://forumsbtvd.org.br/>. Acesso em: 28 jun. 2012.

FREENAN, Jonathan; LESSITER, Jane; MIOTTO, Andrea. **Interactive Digital Television to enhance older people's quality of life.** Disponível em: <http://www.cmis.brighton.ac.uk/staff/rng/EuroITV/09_Inclusivity_Workshop/papers/Miotto_Lessiter_Freeman.pdf>**.** Acesso em: 27 mar. 2012.

FREITAS, Maria Carolina Costa de; BOIZAN, Rebeka Methner; FERREIRA, Jacqueline Avilar. Interpretações da poesia da viola caipira. Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Intercom Sudeste. 2006 - **XI Simpósio de Ciências da Comunicação na Região Sudeste**. Ribeirão Preto, SP - 22 a 24 de maio de 2006. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/58155174299113403187305214046409902401.pdf>. Acesso em: 27 mar. 2012.

FUJITA, Keito. et al. **A new Digital TV Interface Employing Speech Recognition.** Disponível em: <http://ieeexplore.ieee.org/xpl/login.jsp?tp=&arnumber=1233816&url=http%3A%2F%2Fieeexplore.ieee.org%2Fxpls%2Fabs_all.jsp%3Farnumber%3D1233816>. Acesso em: 2 set. 2012.

G1 BRASIL. **67,2% dos idosos declararam ter alguma deficiência no país, diz IBGE**. <http://g1.globo.com/brasil/noticia/2012/06/672-dos-idosos-declararam-ter-alguma-deficiencia-no-pais-diz-ibge.html>. . Acesso em: 8 jul. 2012.

_____. **Em 50 anos, percentual de idosos mais que dobra no Brasil**. 30/04/2012. Disponível em: http://g1.globo.com/brasil/noticia/2012/04/em-50-anos-percentual-de-idosos-mais-que-dobra-no-brasil.html. Acesso em: 8 jul. 2012.

_____. **População brasileira deve atingir pico em 2030, diz Ipea.** 13/10/2010. Disponível em: <http://g1.globo.com/brasil/noticia/2010/10/populacao-brasileira-deve-atingir-pico-em-2030-diz-ipea.html>. Acesso em: 8 jul. 2012.

GELINSKI, Gilmara. TV Digital. **Revista SET**, n. 124, 2012. Disponível em: <http://m.set.com.br/revista/ed124_tvdigital.html>. Acesso em: 4 jul. 2012.

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Banco de dados**. Disponível em: <http://www.ibge.gov.br/home/default.php>. Acesso em: 6 abr. 2012.

IBOPE - Instituto Brasileiro de Opinião e Estatística. **A melhor idade e as mídias.** 26/10/2011. Disponível em: <http://www.ibope.com.br/pt-br/noticias/Paginas/A%20melhor%20idade%20e%20as%20m%C3%ADdias.aspx>. Acesso em: 04 jul. 2012.

JANTSCH, Anelise. et al. Proposta de uma interface simplificada para o TV - Care: homecare via TV Digital para a terceira idade. **Cadernos de Informática**, v.6, n.1, p.15-22, 2011.

MELO, José Marques de. Mídia e cultura popular na era da globalização. **Revista Imprensa**, n. 164, p. 82-83, set. 2001.

MORAES, Denis. Cultura tecnológica, mídia e consumo globalizado. In: BRITTOS, Valério Cruz; CABRAL, Adilson. **Economia política da comunicação**: interfaces brasileiras. Rio de Janeiro: E-papers, 2008. p.110-131.

MORAES, Maria Cândida. **Transdisciplinaridade e educação.** Disponível em: <http://www.rizoma-freireano.org/index.php/transdisciplinaridade-e-educacao--maria-candida-moraes>. Acesso em 17 out. 2012.

NANÔ, Fabiana. **Número de idosos dobrou nos últimos 20 anos no Brasil, aponta IBGE**. Disponível em: <http://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2012/09/21/numero-de-idosos-com-mais-de-60-anos-dobrou-nos-ultimos-20-anos-aponta-ibge.htm>. Acesso em: 28 abr. 2012.

OLIVEIRA, Filipi. **Cresce número de idosos morando sozinhos no Brasil**. 03/04/2012. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/equilibrioesaude/1070660-cresce-numero-de-idosos-morando-sozinhos-no-brasil.shtml>. Acesso em: 3. Jul. 2012.

PINTO, Mércia de Vasconcelos. Identidade Cultural. Palestra realizada durante o **Encontro Nacional dos Estudantes de Arquitetura (ENEA)** em 15 de julho de 2004. Disponível em: http://www.arq.ufsc.br/urbanismo5/artigos/artigos_pm.pdf. Acesso em: 09 mar. 2012.

PORTAL DO ENVELHECIMENTO. **Terceira idade**. Disponível em: <http://portaldo envelhecimento.org.br/>. Acesso em: 13 mai. 2012.

PRIMO, Alex. **Cibercultura**: Interação mediada por computador. Porto Alegre: Sulina, 2008.

SILVA, Giorgio Gilwan da. **Diretrizes de acessibilidade para deficientes visuais a programação da TV Digital interativa**: contribuições. 2011. 222f. Dissertação (Mestrado em Engenharia e Gestão do Conhecimento). Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis. 2011.

SOUZA, Maria Isabel Amphilo Rodrigues de. **Folkmidia e indústria cultural**: Viola, minha viola e Sr. Brasil. Disponível em: <http://encipecom.metodista.br/mediawiki/

index.php/Folkmidia_e_ind%C3%BAstria_cultural:_Viola_Minha_Viola_e_Sr_Brasil>. Acesso em: 1 fev. 2012.

SUSIN, Alexandre Dallaporta; GRAZZIOTIN, Jane Colossi. **Recomendações para interfaces adequadas à terceira idade visando à inclusão digital**. 2009. Disponível em: <http://www.upf.tche.br/computacao/images/stories/TCs/arquivos_20092/Alexandre_Dallaporta_Susin.pdf>. Acesso em: 19 nov. 2012.

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

TORNEZE, Rui. **Cancioneiro de Viola Caipira.** São Paulo: Irmãos Vitale, 2003. v. 1 e 2.

TRIGUEIRO, Osvaldo Meira. Valorização dos saberes populares na pesquisa folkcomunicacional: uma experiência metodológica no âmbito da audiência televisiva. MACIEL, Betânia; MELO, José Marques de; LIMA, Maria Érica de Oliveira. (Orgs.). **Território da folkcomunicação**. Natal: UFRN, Departamento de Comunicação Social, 2011. p. 57-69.

APÊNDICES

Apêndice A

QUESTIONÁRIO 1

1) Qual o seu sexo?
( ) Feminino ( ) Masculino

2) Qual sua idade?
( ) entre 60 e 70 anos ( ) entre 71 e 80 anos
( ) entre 81 e 90 anos ( ) mais de 90 anos

3) Você mora sozinho ou com outras pessoas?
( ) Sozinho(a) ( ) Com meu companheiro(a)
( ) Com familiares ( ) Com amigos

4)Qual o seu grau de escolaridade?
( ) Sabe ler e escrever
( ) Estudou até o primário (até a quarta série)
( ) Estudou até o ensino fundamental (até oitava série)
( ) Estudou até o ensino médio
( ) Cursou ensino superior

5) Você tem televisão na sua casa?
( ) Sim ( ) Não

6) Com que frequência assiste televisão?
( ) Todos os dias
( ) Apenas de fim de semana
( ) Algumas vezes durante a semana

7) Quantas horas, em média, você assiste TV, por dia?
( ) uma hora por dia ( ) duas horas por dia
( ) até quatro horas por dia ( ) mais de cinco horas por dia
( ) mais de 10 horas por dia

8) Que tipo de programa você mais gosta de assistir? (pode marcar mais de uma opção)

( ) Jornais ( ) Programas religiosos

( ) Novelas ( ) Programas musicais

( ) Programas de esporte

9) Você assiste televisão, normalmente, sozinho ou acompanhado?

( ) Sozinho

( ) Com meus familiares

( ) Com meu companheiro(a)

( ) Com vizinhos e amigos

10) Você normalmente assiste televisão, parado (sentado) ou fazendo outras atividades. Ex: trabalhando, cozinhando, arrumando a casa, almoçando?

( ) Parado ( ) Fazendo outras atividades

11) Você gosta de assistir televisão por quais motivos (pode escolher mais de uma opção)

( ) Para me manter informado das notícias

( ) Para me divertir

( ) Para passar o tempo

( ) Para aprender coisas novas

12) Você gosta de assistir programas musicas, com a apresentação de cantores e entrevistas?

( ) Sim ( ) Não

13) Você tem, ou já teve contato com computador?

( ) Não, nunca usei um computador

( ) Sim, tenho em casa e utilizo

( ) Sim, já usei, mas não tenho em casa

( ) Sim, utilizo o computador de familiares e amigos

14) O que você mais gosta de pesquisar ou de fazer no computador? (pode escolher mais de uma opção)

( ) Conversar com amigos

( ) Procurar informações, notícias, artigos, receitas

( ) Escutar música, ver vídeos

( ) Compartilhar fotos e vídeos com amigos pelo e-mail

( ) Usar redes sociais

15) Você sabe o que é TV Digital?

( ) Sim ( ) Não, nunca ouvi falar

( ) Já ouvi falar, mas não endento como funciona

16) Você tem o costume de ler legendas que aparecem na Televisão?

( ) Sim ( ) Não ( ) Não, pois não enxergo bem as letras

17) Você teria interesse em ler mais informações complementares ao programa que você está assistindo na tela da TV? Por exemplo: saber mais sobre a história do apresentador que você está assistindo, sobre as atrações, informações sobre o programa, etc.

( ) Sim ( ) Não ( ) Sim, mas se as letras fossem um pouco maior.

18) O que você acha de poder participar de votações em programas musicais, escolhendo qual música você mais gostou, votando pelo controle da sua televisão?

( ) Iria gostar, e participar ( )Não participaria

( ) Não gosto de participar de votações.

19) Você já comprou algum produto pela televisão. Ligando para um número que aparece lá e recebendo o produto em casa?

( ) Sim, já comprei

( ) Não, pois não gosto

( ) Nunca, porque não sei como fazer isso

( ) Nunca, mas tenho ou já tive vontade de comprar.

20) Você já comprou alguma coisa pela internet?

( ) Sim, comprei sozinho

( ) Sim, com a ajuda de outra pessoa

( ) Não, nunca comprei nada

( ) Não, nunca comprei porque não sei como fazer. Mas gostaria de aprender como comprar.

21) Você compartilha fotos e vídeos com seus familiares, amigos e conhecidos pelo computador?

( ) Sim ( ) Não

22) Você compartilharia fotos e vídeos seus com outras pessoas pela televisão? Por exemplo: enviar esses conteúdos para um programa de televisão que você assiste?

( ) Sim ( ) Não

23) Você gostaria de poder enviar comentários e recados para os programas que você assiste. Fazendo isso direto pelo controle da sua televisão ou pelo computador?

( ) Sim, gostaria ( )Não ( )Já faço isso pelo computador

Apêndice B

QUESTIONÁRIO 2

1) Qual o seu sexo?

( ) Feminino ( ) Masculino

2) Qual sua idade?

( ) entre 60 e 70 anos ( ) entre 71 e 80 anos

( ) entre 81 e 90 anos ( ) mais de 90 anos

3) Você gostaria de ter acesso a informações extras na forma de textos, sobre o programa que está assistindo, podendo acessar essas informações na sua televisão, pelo controle remoto?

( ) Sim, gostaria muito

( ) Sim, gostaria um pouco

( ) Tanto faz, é indiferente

( ) Não, não tenho nenhum interesse

4) Você gostaria de ter acesso a vídeos com conteúdos extras sobre o programa que está assistindo. Podendo abrir e assistir esses vídeos na sua televisão a hora que quiser durante o seu programa?

( ) Sim, gostaria muito

( ) Sim, gostaria um pouco

( ) Tanto faz, é indiferente

( ) Não, não tenho nenhum interesse

5) Você gostaria de ter acesso a fotos tiradas ao longo do programa, como fotos dos bastidores, do apresentador, dos convidados e da plateia, podendo acessar esse álbum de fotos na sua televisão durante o programa que está assistindo?

( ) Sim, gostaria muito

( ) Sim, gostaria um pouco

( ) Tanto faz, é indiferente

( ) Não, não tenho nenhum interesse

6) Você gostaria de poder participar de votações e enquetes ao longo do programa, relacionadas ao conteúdo apresentado pelo programa, podendo votar diretamente pelo controle remoto da sua televisão?

( ) Sim, gostaria muito

( ) Sim, gostaria um pouco

( ) Tanto faz, é indiferente

( ) Não, não tenho nenhum interesse

7) Você gostaria de comprar produtos oferecidos durante o programa e referentes ao programa que você está assistindo, utilizando apenas o controle remoto da sua televisão, para escolher e comprar os produtos que você quer?

( ) Sim, gostaria muito

( ) Sim, gostaria um pouco

( ) Tanto faz, é indiferente

( ) Não, não tenho nenhum interesse

8) Você gostaria de poder enviar comentário, com críticas, elogios e sugestões ao programa que você está assistindo, por meio da sua televisão utilizando o controle remoto?

( ) Sim, gostaria muito

( ) Sim, gostaria um pouco

( ) Tanto faz, é indiferente

( ) Não, não tenho nenhum interesse

9) Você gostaria de poder enviar fotos para o seu programa preferido, fazendo isso pela sua televisão? Como por exemplo, fotos sua, da sua família, da sua casa, seu amigos ou da sua cidade.

( ) Sim, gostaria muito

( ) Sim, gostaria um pouco

( ) Tanto faz, é indiferente

( ) Não, não tenho nenhum interesse

10) Você gostaria de enviar para o seu programa preferido um vídeo feito por você? Como por exemplo, um vídeo mandando um recado para apresentador do programa, ou comentando alguma coisa sobre o programa, ou mostrando alguma habilidade sua.

( ) Sim, gostaria muito
( ) Sim, gostaria um pouco
( ) Tanto faz, é indiferente
( ) Não, não tenho nenhum interesse

ANEXO

Anexo A

CURRÍCULO LATTES

Flávia Eloyza Roncolato Galdiole

- Endereço para acessar este CV: http://lattes.cnpq.br/3496636396916157
- Última atualização do currículo em 08/01/2013

Mestranda do Programa de Pós-Graduação - Mestrado em Televisão Digital - Unesp. Graduada em Comunicação Social - habilitação em Jornalismo pela Unifev - Centro Universitário de Votuporanga. Trabalha como jornalista em televisão, na área de produção, reportagem e apresentação. Já trabalhou em emissoras como Record News, TV Tem (afiliada a TV Globo) e TV Unifev (retransmissora da TV Brasil). **(Texto informado pelo autor)**

Identificação

Nome
Flávia Eloyza Roncolato Galdiole
Nome em citações bibliográficas
GALDIOLE, Flávia Eloyza Roncolato
Sexo
Feminino

Formação acadêmica/titulação

2011
Mestrado em andamento em Programa de Pós-Graduação em Televisão Digital.
Universidade Estadual Paulista - “Júlio Mesquita Filho”.
Título: Infoentretenimento.
Orientador: Francisco Rolfsen Belda.
Palavras-chave: Comunicação; Televisão Digital; Educação; Folkcomunicação; Interatividade.
2007 - 2010
Graduação em Jornalismo.

Centro Universitário de Votuporanga.
Título: O Jornalismo na Incursão da TV Digital Interativa.
Orientador: Silvia Brandão Cuenca Stipp.

Formação Complementar

2011 - 2011
Tutoria online: estilos e competências. (Carga horária: 8h).
Universidade Estadual Paulista - “Júlio Mesquita Filho”.
2011 - 2011
E-learning: modelo pedagógico assíncrono: metodol. (Carga horária: 12h).
Universidade Estadual Paulista - “Júlio Mesquita Filho”.
2011 - 2011
Mini-Curso Mídia-Educação - a leitura crítica dos. (Carga horária: 2h).
Universidade Estadual Paulista - “Júlio Mesquita Filho”.
2011 - 2011
Programação Interativa em Televisão Digital. (Carga horária: 2h).
Universidade Estadual Paulista - “Júlio Mesquita Filho”.
2011 - 2011
Roteiro em Televisão Digital. (Carga horária: 2h).
Universidade Estadual Paulista - “Júlio Mesquita Filho”.
2011 - 2011
“Comunida, dinámicas de reddes virtuales”. (Carga horária: 10h).
Universidade Estadual Paulista - “Júlio Mesquita Filho”.
2011 - 2011
Oficina de Currículo Lattes. (Carga horária: 4h).
Universidade Estadual Paulista - “Júlio Mesquita Filho”.
2009 - 2009
Extensão universitária em Planejamento editorial e gráfico no jornalismo. (Carga horária: 3h).
Centro Universitário de Votuporanga.
2009 - 2009
Extensão universitária em Encontro com a fonte. (Carga horária: 2h).
Centro Universitário de Votuporanga.
2007 - 2007
Extensão universitária em Processos cinematográficos no contemporâneo. (Carga horária: 20h).
Centro Universitário de Votuporanga.
2003 - 2005
Inglês. (Carga horária: 240h).
Centro de Idiomas Silveira Brasil Ltda- Wizard.

Atuação Profissional

Record News.
Vínculo institucional
2012 - 2012
Vínculo: Celetista, Enquadramento Funcional: Repórter e apresentadora
Carga horária: 40h

Rádio e TV Unifev.
Vínculo institucional
2012 - 2012
Vínculo: Celetista formal, Enquadramento Funcional: Repórter e apresentadora
Carga horária: 30h

TV TEM.
Vínculo institucional
2010 - 2010
Vínculo: Estagiária, Enquadramento Funcional: Produção de matérias e reportagens
Regime: Dedicação exclusiva
Carga horária: 30h

Fundação Rádio Educacional de Votuporanga.
Vínculo institucional
2008 - 2009
Vínculo: Estagiária, Enquadramento Funcional: produção, reportagem e apresentação.
Carga horária: 30h
Regime: Dedicação exclusiva.
Outras informações
Estagiária de junho/2008 a dezembro/2009 na TV Unifev/Votuporanga. Tem experiência em produção, reportagem e apresentação em TV educativa.

Universidade Estadual Paulista - "Júlio Mesquita Filho", UNESP, Brasil.
Vínculo institucional
2011 - Atual
Vínculo: Estudante de Mestrado, Enquadramento Funcional: estudante.
Carga horária: 20

Projetos de desenvolvimento

2011 - 2013
"Diretrizes de usabilidade e documento de requisitos para programas interativos de entretenimento para o público idoso em TV Digital"

Situação: Em andamento; Natureza: Desenvolvimento.

Idiomas

Inglês

Compreende Razoavelmente, Fala Razoavelmente, Lê Razoavelmente, Escreve Pouco.

Espanhol

Compreende Bem, Fala Bem, Lê Bem, Escreve Razoavelmente.

Produções

Produção bibliográfica

Artigos completos publicados em periódicos

1. GALDIOLE, Flávia Eloyza Roncolato; GUSHIKEN, E.T.; ZOLEZI, R.H.M.; REGO, M.C. Elementos essenciais para a construção do roteiro na TV Digital Interativa. Temática (João Pessoa. Online), v. VIII, p. 1, 2012.

2. GALDIOLE, Flávia Eloyza Roncolato; GUSHIKEN, E.T.; ZOLEZI, R.H.M.; CAVENAGHI, M.A.; BELUZZO, R.; BELDA, F.R. O papel do jornalista na relação da interface e usabilidade entre o usuário e a TVD Interativa'. Temática (João Pessoa. Online), v. VIII, p. 1-14, 2012.

Apresentações de Trabalho

1. GALDIOLE, Flávia Eloyza Roncolato; STIPP, S. Brandão Cuenca. O papel do jornalista como gestor de inclusão digital na era da TVDI. 2011. (Apresentação de Trabalho/Congresso).

2. GALDIOLE, Flávia Eloyza Roncolato. O jornalismo na incursão da TV Digital Interativa. 2011. (Apresentação de Trabalho/Congresso).

3. FERNANDES, Izabela; **GALDIOLE, Flávia Eloyza Roncolato**. Humor no rádio. 2008. (Apresentação de Trabalho/Congresso).

4. GALDIOLE, Flávia Eloyza Roncolato. Dois Cases evidenciando o jornalismo como o quarto poder. 2007. (Apresentação de Trabalho/Congresso).

Eventos

Participação em eventos, congressos, exposições e feiras

1. XV CELACOM- Colóquio Internacional da Escola Latino-Americana de Comunicação. “O papel do jornalista como gestor da inclusão digital por meio da TVDI”. 2011. (Congresso).

2. Intercom Sudeste 2011. O jornalismo na incursão da Televisão Digital Interativa. 2011. (Congresso).

3. 5ª Congresso Nacional de Extensão Universitária / 14º Encontro de Atividades Científicas da Unopar. “Comunicação e tecnologia: pesquisa vinculada sobre a interatividade na TV Digital”. 2011. (Congresso).

4. XVIII Exposição de Pesquisas Experimentais em Comunicação. O Jornalismo na incursão da TV Digital Interativa. 2011. (Congresso).

5. 2º Simpósio Internacional de Televisão Digital (2º SIMTVD). Elementos essenciais para a construção do roteiro na TV Digital Interativa. 2011. (Simpósio).

6. 2º Simpósio Internacional de Televisão Digital (2º SIMTVD). O papel do jornalista na relação da interface e usabilidade entre o usuário e a TVD Interativa. 2011. (Simpósio).

7. 2º Simpósio Internacional de Televisão Digital (2º SIMTVD). Programa “'Viola Paulista”, desenvolvimento de uma proposta de roteiro interativo para televisão. 2011. (Simpósio).

8. 9ª Semancol- Semana de Comunicação e Linguagens. 2010. (Oficina).

9. 10ª Semana de Letras e 7º Semancol - Semana de Comunicação e Linguagem. 2009. (Oficina).

10. 8ª Semancol - Semana de Comunicação e Linguagem. 2009. (Oficina).

11. IV Congresso de Iniciação Científica. Humor no rádio. 2008. (Congresso).

12. I MOSTRA UNIFEV. 2008. (Encontro).

13. 3º UNIC-Congresso de Iniciação Científica. Dois Cases evidenciando o jornalismo como o quarto poder. 2007. (Congresso).

14. VI SEMANCOL- Semana de Comunicação e Linguagem 2007. 2007. (Oficina).

Organização de eventos, congressos, exposições e feiras

---

1. GALDIOLE, Flávia Eloyza Roncolato. 2º Simpósio Internacional de Televisão Digital (2º SIMTVD). 2011. (Outro).