

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

***Workflow* para auxiliar na modelagem de processos
de produção de notícia em jornal laboratório**

THALLITA ALVES SILVA

BRASÍLIA, 2019

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO

***Workflow* para auxiliar na modelagem de processos
de produção de notícia em jornal laboratório**

Monografia apresentada a Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em Jornalismo.

Orientador: Dr. Zanei Barcellos

THALLITA ALVES SILVA

BRASÍLIA, 2019

THALLITA ALVES SILVA

***Workflow* para auxiliar na modelagem de processos
de produção de notícia em jornal laboratório**

Monografia apresentada a Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em Jornalismo.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Zanei Barcellos
ORIENTADOR

Prof. Dr. Benedito Medeiros Neto
MEMBRO

Prof. Dr. Sérgio Araújo de Sá
MEMBRO

Prof. Dr. Edson Ishikawa
SUPLENTE

BRASÍLIA, 2019
DEDICATÓRIA

Aos meus pais pela paciência, cuidado e atenção constante. A minha família e amigos, que mesmo com todas as dificuldades me fizeram ter esperança e, em especial, ao meu primo Deyvid André Alves Nogueira, que se foi, mas deixou um enorme legado de respeito, educação e carinho com todos ao seu redor.

Memorioso foi o grande herói, elogiado pelos professores. Ganhou medalhas e mesmo uma bolsa para doutoramento no Instituto de Tecnologia de Massachusetts. Depois da cerimônia acadêmica, estavam todos felizes no jantar. Até que uma linda moça se aproximou de Memorioso: “Eu gostaria de lhe fazer uma pergunta”, disse a jovem. “Pode fazer”, respondeu Memorioso, confiante.

Ele sabia todas as respostas. Aí ela fez a pergunta: “De tudo o que você tem memorizado, o que mais te comove?”.
Memorioso ficou em silêncio. Aquela pergunta nunca lhe havia sido feita. Os circuitos de sua memória funcionavam com a velocidade da luz procurando a resposta. Mas ela não estava registrada em sua memória. Onde poderia estar? Seu rosto ficou vermelho. Começou a suar. Sua temperatura subiu. E, de repente, seus olhos ficaram muito abertos, parados, e se ouviu um chiado estranho dentro de sua cabeça, enquanto a fumaça saía por suas orelhas.

Memorioso primeiro travou. Deixou de responder a estímulos. Depois apagou, entrou em coma. Levado às pressas para o hospital de computadores, verificaram que o seu disco rígido estava irreparavelmente danificado. Há perguntas para as quais a memória perfeita não consegue responder. É preciso coração.

Rubem Alves

RESUMO

Este trabalho mapeou o *workflow* do Campus Multiplataforma e propôs uma ontologia para o jornal-laboratório. O estudo foi realizado com base em conceitos, como jornalismo multiplataforma, multitarefa e a relação do jornalismo com a tecnologia. Em termos metodológicos, foi feito um estudo de caso, combinado com observação participante e uma entrevista semi-estruturada para validação do *workflow*. Mediante a validação, apresentamos por meio de um mapa mental o fluxo de trabalho do Campus, depois o processo foi aprimorado para um mapa conceitual e por último está a proposta de ontologia. Os resultados encontrados mostram que é possível compreender o processo do jornal de forma visual, compartilhar ou extrapolar o conhecimento aplicado do Campus para outras redações e aprimorar o fluxo de trabalho adequando-o a um software de modelagem de processos, assim como estruturá-lo para o futuro com uma Web Semântica.

Palavras-chave: jornalismo multiplataforma; jornal-laboratório; redação convergente; *workflow*; ontologia.

ABSTRACT

This work proposed an ontology for laboratory newsrooms by mapping the workflow of the UnB's Multiplatform Campus, the university's laboratory news outlet. The study was based on concepts such as multiplatform journalism, multitasking and the relationship between journalism and technology. In methodological terms, a case study was performed, combined with participant observation and a semi-structured interview for workflow validation. By means of the validation, we first present the workflow of the Campus as a mind map, then as a conceptual map and finally as the proposal of an ontology. The results show that it is possible to visually comprehend the process of news making, share the knowledge and results of the Campus with other newsrooms, improve the workflow by adapting it to a process modeling software, and structure it for the Semantic Web.

Keywords: multiplatform journalism; journal-laboratory; convergent newsroom; workflow; ontology; journalism ontology.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Modelo de Definição de Convergência	10
Figura 2 – Estruturação da Web Semântica.....	20
Figura 3 - BPMN do Campus Multimídia	25
Figura 4 - BPMN do Campus Multimídia atualizado.....	26
Figura 5 - Definição de Classes no Protégé	26
Figura 6 - Definição de Propriedades no Protégé	27
Figura 7 - Composição do Campus Multiplataforma 1/2017	33
Figura 8 - Composição do Conselho Editorial da turma 2/2018	46
Figura 9 - Composição do Conselho Editorial da turma 1/2019	47
Figura 10 - Mapa Mental Organizado em baias.....	57
Figura 11 - Mapa mental em visualização cronológica	58 e 59
Figura 12 - Mapa Conceitual do Campus Multiplataforma.....	61
Figura 13 - Tela de visualização do Protégé	66
Figura 14 - Grafo da Ontologia.....	66

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Entrevista semi-estruturada	39
Quadro 2 - Utilização de plataformas no Campus	45
Quadro 3 - Definição de classes, subclasses, instâncias e predicados	63
Quadro 4 - Triplas da Ontologia	64
Quadro 5 - Definição de Ontologias	65

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Resumo geral dos projetos do Campus Multiplataforma	42
--	----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	1
1.1 OBJETIVO GERAL	5
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	5
2 EMBASAMENTO TEÓRICO	7
2.1 JORNALISMO E TECNOLOGIA	7
2.1.1 CONVERGÊNCIA	8
2.1.2 TRANSMÍDIA	13
2.1.3 REDAÇÃO VIRTUAL.....	15
2.1.4 JORNALISMO MULTIPLATAFORMA	17
2.1.5 JORNALISTA MULTITAREFA	18
2.2 WEB SEMÂNTICA	19
2.2.1 ONTOLOGIA	20
2.3 JORNALISMO, MERCADO DE TRABALHO E ENSINO	27
3 PESQUISA EMPÍRICA	31
3.1 ESTUDO DE CASO.....	33
3.1.1 ESTUDO DE CASO SOBRE O CAMPUS	34
3.2 OBSERVAÇÃO PARTICIPANTE.....	35
3.2.1 OBSERVAÇÃO PARTICIPANTE NO CAMPUS MULTIPLATAFORMA	37
3.3 ENTREVISTAS.....	37
3.3.1 ENTREVISTA COM O CONSELHO EDITORIAL	39
3.4 DELIMITAÇÃO DA PESQUISA	41
3.5 JORNAL CAMPUS MULTIPLATAFORMA	41
3.5.1 FUNCIONAMENTO DO CAMPUS	43
3.5.2 CONSELHO EDITORIAL	45
3.5.3 RADIOESCUTA	47
3.5.4 MÉTRICA.....	48
3.5.5 TWITTER	48
3.5.6 FACEBOOK	49
3.5.7 INSTAGRAM.....	50
3.5.8 SITE	51
3.5.9 APLICATIVO.....	53
3.5.10 WHATSAPP	53
3.5.11 PODCAST	54
3.5.12 YOUTUBE	54
3.5.13 EDITORIA DE ARTE	55
3.6 PROPOSTA DE WORKFLOW	56
3.6.1 MAPA MENTAL	56
3.6.2 MAPA CONCEITUAL	60
3.6.3 ONTOLOGIA	62
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	68
BIBLIOGRAFIA	69

1 INTRODUÇÃO

A influência da internet no dia a dia da população mundial é incontestável, assim como o impacto das novas tecnologias - TICs, a internet das coisas e o uso de robôs - que têm automatizado processos e ressignificado simples ações, alterando assim a rotina de muitos profissionais.

A difusão e democratização do acesso à internet, o consumo diário e massivo de informação, o fenômeno da dupla tela e a instantaneidade das informações têm transformado a lógica de tempo e espaço bem como se tornaram cruciais para o aprendizado e trabalho das novas gerações. Entre a população brasileira, a proporção de usuários de internet no Brasil cresceu seis pontos percentuais, passando de 61% (2016) para 67% (2017), isso equivale a 120,7 milhões de brasileiros com acesso à rede, de acordo com a Pesquisa TIC Domicílios 2017 publicada em julho de 2018.

Os formatos de comunicação, assim como o consumo de conteúdo, foram alterados pelas novas tecnologias. As pessoas estudam, trabalham e estabelecem relações de forma mais dinâmica e interativa. Vive-se hoje o que McLuhan (1964, p. 9) já apontava na década de 1960: "depois de mais de um século de tecnologia elétrica, projetamos nosso próprio sistema nervoso central num abraço global, abolindo tempo e espaço (pelo menos naquilo que concerne ao nosso planeta)".

Hoje, no Brasil, metade da população conectada à internet faz uso exclusivamente pelo telefone celular, segundo a pesquisa TIC Domicílios 2017. Entre o grupo de brasileiros conectados, 87% deles utilizam diariamente a internet, enquanto 9% usam apenas uma vez por semana. Entre homens e mulheres, o hábito de consumo diário de internet é equivalente. Essa igualdade de consumo é distinta quando o uso diminui, por exemplo, quando ele passa para: “uma vez por semana ou uma vez por mês”. De acordo com a última TIC Domicílios, as mulheres (10%) estão 1% acima dos homens na categoria que utiliza a internet pelo menos uma vez por semana; enquanto os homens (3%) ficam à frente no critério do uso em pelo menos uma vez por mês.

A conectividade e a instantaneidade da internet avançaram para o ambiente de trabalho, e esse espaço está sendo adaptado e repensado a partir de ferramentas, softwares e da automação de algumas tarefas. Por um lado, isso tem gerando desemprego e, por outro, a renovação nos processos de trabalho. No jornalismo esse efeito não é diferente.

Desde a década de 90, com a disseminação da internet, fala-se sobre a crise no jornalismo e as especulações formuladas apontam que, em partes, a crise deve-se à internet. Para alguns, a hiperconectividade pode ter ocasionado: fim do jornal impresso, redução na publicidade dos jornais e revistas, robotização dos trabalhos, etc.

Na contramão do cenário de crise, autores como Lopes (2013) identificam nesse contexto a importância e garantia de existência dos profissionais da comunicação. Anualmente, são produzidos cerca de 1,5 gigabytes de informações, o que evidencia que o jornalismo se faz ainda mais necessário diante do excesso informacional no qual estamos submersos (LO MONACO, 2001 apud SILVA; CORREIA; LIMA, 2010, p. 4).

Ao olhar as demissões de jornalistas, como mostra a reportagem A conta dos Passaralhos, podemos imaginar que isso é fruto da automatização e das mudanças nas redações, mas não apenas isso. De acordo com o seminário: Jornalismo: as novas configurações do quarto poder, há uma crise mais do jornalismo como negócio do que do jornalismo como profissão. Essa perspectiva vem da repórter e palestrante no seminário, Andrea Dip, da Agência Pública, que afirma: “Não há uma crise do jornalismo, mas sim uma crise do modelo de negócio” (REVISTA CULT, 2018).

Considerando as conclusões apontadas no seminário, entende-se que a crise decorre principalmente das falhas no processo administrativo, modelo de negócio e no formato de monetização de jornais, revistas e portais de notícia. Em decorrência disso, o maior desafio dos grandes e pequenos jornais da atualidade é tornar o negócio rentável apesar dos altos custos com equipamento, parque gráfico (no caso dos jornais impressos), mão de obra e distribuição.

Se considerarmos as evoluções tecnológicas por uma perspectiva menos apocalíptica e mais integrada (ECO, 1984, p. 385) será possível vê-las mais associadas à inovação. Ao encontro do que afirmou McLuhan (1964, p. 197), “toda extensão é uma ampliação de um órgão, de um sentido ou de uma função que inspira ao sistema nervoso central um gesto autoprotetor de entorpecimento da área prolongada” ao menos no que se refere a uma inspeção e a um conhecimento direto.

Essas extensões devem servir para o auxílio no trabalho dos atuais profissionais do jornalismo. E, assim, pode-se perceber que a convergência digital ganha cada vez mais força. Por isso, pensar novas formas para melhorar o desempenho do trabalho jornalístico se faz necessário. Inclusive a adesão a processos de trabalho descentralizados, em espaço online, o que Barcellos, Gonzatto e Bozza (2014) conceituam como Redação Virtual:

Local do ciberespaço onde os jornalistas trabalham de forma suficiente e sinérgica sem necessitar de espaço físico compartilhado. Assim, paradoxalmente, pode-se dizer que a produção jornalística se dá de forma dispersa, sem reunir os profissionais no

mesmo espaço físico, mas centralizada e/ou coordenada, no mais das vezes concomitante, em um “lugar” do ciberespaço que se torna também ambiente de destino da produção, onde é processada e de onde é distribuída para o consumo. (BARCELLOS, GONZATTO, BOZZA, 2014, p. 85).

A partir da flexibilidade da redação virtual projeta-se um ambiente de aprendizado e trabalho mais dinâmico, interdisciplinar e repleto de ferramentas, como aponta Maranhão (2017, p.216). A autora, em sua pesquisa amostral, constata que, só nos últimos dez anos, assessores e repórteres tiveram que aprender a utilizar uma "média de cinco a seis softwares". No entanto, esse número tende a ser ainda maior ao analisar a diversidade de plataformas, idiomas e a constante atualização das plataformas e ferramentas na internet.

Sobre a utilização de softwares, Crucianelli aponta que, para desenvolver o trabalho jornalístico, existe uma série de ferramentas úteis ligadas a parte de: hardware, softwares e aplicações de busca. Considerando essas vertentes, a quantidade de ferramentas aumenta significativamente, por exemplo, só no Twitter são 18 ferramentas como aponta a autora (CRUCIANELLI, 2010, p.91-92).

A quantidade de ferramentas para a produção do conteúdo jornalístico aumentou e, da mesma forma, as habilidades necessárias para os profissionais. É possível imaginar que o aumento de ferramentas também viabilize novas plataformas e formatos para contribuir com as matérias jornalísticas.

A pesquisa TIC Domicílios 2017 revela que metade da população com acesso a internet faz uso da mesma exclusivamente pelo telefone celular, o que representa 58,7 milhões de brasileiros. Ou seja, é de extrema importância produzir conteúdo para as plataformas nas quais o público está presente, pensar nas práticas jornalísticas para atender demandas reais e ao mesmo tempo melhorar a dinâmica de produção dos conteúdos.

Com rotinas ainda mais agitadas, sobrecarga de tarefas e eventos com uma frequência cada vez maior, os jornalistas se veem com a necessidade de desempenhar um trabalho mais ágil e de igual qualidade. Nesse cenário, os jornalistas, com o auxílio de ferramentas e plataformas de publicação, assumem o importante papel de construir uma cobertura em tempo real, agilizar os processos da rotina produtiva da notícia e manter o conteúdo de fácil acesso, indexação e estruturação na Web.

É na perspectiva de integrar a dinâmica de trabalho online que este projeto busca mapear o *workflow*¹ do jornal-laboratório digital da Faculdade de Comunicação da Universidade de

¹ Termo que traduzido para o português significa fluxo de trabalho.

Brasília (FAC/UnB), o Campus Multiplataforma. *Workflow* diz respeito à tecnologia que possibilita automatizar processos, racionalizando-os e potencializando-os por meio de dois componentes: organização e tecnologia. Wil van der Aalst e Kees van Hee (2000) definem *workflow* como:

O desenvolvimento de pacotes de software genéricos para gerenciar processos de negócios chamados *Workflow Management Systems* (WFMS) é particularmente importante nesse aspecto. Este software suporta processos de negócios, assumindo sua logística de informações. Em outras palavras, os sistemas de gerenciamento de fluxo de trabalho garantem que as informações certas cheguem à pessoa certa no momento certo ou sejam enviadas para o aplicativo de computador certo no momento certo. Um sistema de gerenciamento de fluxo de trabalho, portanto, não executa realmente nenhuma das tarefas em um processo. E aqui reside a sua força - é um software genérico e, portanto, pode ser usado em muitas situações. (AALST; HEE, 2000, p. 6, tradução nossa)²

O conceito de *workflow* neste estudo é utilizado para fins de visualização dos fluxos de trabalho e de produção no Campus Multiplataforma. Ao compreender os processos do jornal será possível estruturar as informações, aplicando sentido a elas para que a lógica de funcionamento do Campus seja compreensível semanticamente conforme as orientações da Web Semântica. Assim, o conteúdo será estruturado de forma a criar ambientes nos quais softwares e sistemas possam desenvolver comandos mais ágeis solicitados pelos usuários.

A estruturação das informações no ambiente online vai ao encontro com a necessidade de organizar os dados na Web e fornecer maior suporte às redações virtuais. Afinal de contas, o ambiente de trabalho deixou de ser apenas um espaço físico e assumiu a possibilidade de ser vários locais com a conexão intermediada pela internet. A facilidade para novos formatos exige também novas habilidades.

Pensando em formas de dinamizar o trabalho com redações virtuais e atender à demanda por conteúdo em múltiplas plataformas, este projeto surge com a proposta de mapear o fluxo de tarefas do jornal-laboratório Campus Multiplataforma produzido na disciplina Campus

² The development of generic software packages for managing business processes so called Workflow Management Systems (WFMS) is particularly important in this respect. This software supports business processes by taking on their information logistics. In other words, workflow management systems ensure that the right information reaches the right person at the right time, or is submitted to the right computer application at the right moment. A workflow management system does not, therefore, actually perform any of the tasks in a process. And herein lies both its strength - it is a generic software and so can be used in many situations. (AALST, HEE, 2000, p. 6)

Multimídia do curso de Jornalismo da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília (FAC/UnB).

O objetivo para se fazer este trabalho de conclusão de curso é desenvolver um processo útil para o dia a dia dos estudantes de jornalismo e, futuramente, atender as necessidades dos profissionais de comunicação de maneira eficaz ajudando-os a garantir a excelência do trabalho e permitir-lhes que dediquem mais tempo à apuração do que às ferramentas de produção e de publicação.

Diante do exposto, este trabalho de conclusão de curso tem os seguintes objetivos:

1.1 OBJETIVO GERAL

Mapear o *workflow* do jornal-laboratório e propor uma ontologia para o Campus Multiplataforma.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Compreender o processo de produção de notícias em um jornal convergente, multimídia e multiplataforma;
- b) Descrever os processos de planejamento, produção e distribuição de notícias do jornal Campus Multiplataforma;
- c) Propor uma ontologia baseada no mapeamento feito anteriormente

Para se chegar aos objetivos, o trabalho está norteado pela seguinte pergunta de pesquisa: **Como a análise dos processos do jornal-laboratório Campus Multiplataforma permite elaborar uma ontologia do jornal?**

Metodologicamente, em primeiro lugar, foi realizado um levantamento bibliográfico em livros, revistas científicas de comunicação e bases acadêmicas digitais para conceituar termos como redação convergente, jornalismo multiplataforma, redação virtual, comunicação transmídia, jornalista multitarefa, Web semântica e ontologia. Da mesma forma, foi feito um levantamento sobre o status quo do ensino do jornalismo digital nas resoluções do Ministério da Educação, que desencadearam reformas nos currículos de Jornalismo, no Plano Didático Pedagógico do Curso de Jornalismo da FAC/UnB, na grade curricular do mesmo curso e na

ementa da disciplina Campus Multimídia, que produz o jornal-laboratório Campus Multiplataforma.

O embasamento teórico começa com a contextualização das mudanças desencadeadas no jornalismo com a difusão da internet, que levaram às transformações nos processos produtivos da notícia, na reformatação das redações com a convergência midiática, nas formas de produção, apresentação, distribuição e de consumo da notícia.

Na sequência, serão apresentadas as novas diretrizes do MEC para o ensino de jornalismo, uma contextualização sobre a criação do curso de Jornalismo e a proposta de ensino do Campus, de acordo com a ementa da disciplina.

Abordamos na pesquisa empírica conceituações sobre as metodologias de estudo de caso, observação participante e técnicas de entrevistas. O estudo de caso foi realizado com base nos projetos e relatórios desenvolvidos pelas quatro turmas que cursaram a disciplina desde o primeiro semestre de 2017 até o segundo de 2018. Assim, foram descritos os procedimentos utilizados para compreender as etapas de planejamento, produção e distribuição de notícias no jornal-laboratório. Uma vez compreendido o funcionamento do Campus Multiplataforma, foram pontuadas as mudanças, adaptações e evoluções do jornal de 2017 até o primeiro semestre de 2019. Essa descrição será a base para a construção de um mapa mental do *workflow* do Campus, seguido do aperfeiçoamento em um mapa conceitual e então a construção e apresentação da ontologia do jornal.

2 EMBASAMENTO TEÓRICO

O avanço tecnológico fez com que o jornalista se atualize constantemente, pois a comunicação humana é influenciada de forma direta pelo desenvolvimento das técnicas que permitem o armazenamento, distribuição e circulação de informação (THOMPSON, 1995; BRIGGS; BURKE, 2006 apud CANAVILHAS, 2014, p.86). Tais mudanças apontam para o que Lévy denomina de cibercultura: “o conjunto de técnicas materiais e intelectuais, de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 2000, p.17).

Percebe-se que o ciberespaço impacta no desenvolvimento da cultura, na forma de consumo e promove o desenvolvimento de novas técnicas, integrações e narrativas para dialogar com a cultura hiperconectada.

Para Kenski (2012), o surgimento de um novo tipo de sociedade tecnológica é determinado principalmente pelos avanços das tecnologias digitais de comunicação e informação e pela microeletrônica.

Essa sociedade tecnológica evidencia a alteração do tempo e espaço (McLuhan, 1994) que está vinculada aos processos de energia elétrica, imprensa, internet das Coisas, Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs³), big data e hiperconectividade. Com a rede mundial de internet, a noção de perto e longe deixou de ter o mesmo sentido já que as pessoas podem conversar no ciberespaço.

A quebra na relação entre tempo e espaço modifica também o processo de formação de novos profissionais, como jornalistas que devem acompanhar os avanços. Em direção às inovações, vemos as resoluções apresentadas pelo Ministério da Educação (MEC) nas novas Diretrizes Curriculares Nacionais, que definem a posição central para a disciplina laboratorial de jornalismo digital no fluxograma da nova grade curricular do curso de Jornalismo da Faculdade de Comunicação da UnB, como aponta Barcellos (2018).

2.1 JORNALISMO E TECNOLOGIA

O conceito de ciberespaço foi cunhado por Gibson em seu livro de ficção científica *Neuromancer*, que conceitua esse espaço como uma representação física e multidimensional do

³ Expressão que se refere ao papel da comunicação (por fios, cabos, ou sem fio) com a moderna tecnologia da informação.

universo abstrato da informação. Um lugar em que se acessa com a mente, é transportado pela tecnologia, enquanto o corpo não acompanha (GIBSON, 2003).

De acordo com Monteiro, o ciberespaço existe em um “local indefinido, desconhecido, cheio de possibilidades”. O ciberespaço não é algo que podemos afirmar estar presente nos computadores, tampouco nas redes. Monteiro levanta o questionamento de para onde vai esse “mundo” ao desligamos os nossos computadores e aponta que é o caráter fluido do ciberespaço que o torna virtual (MONTEIRO, 2007, p. 1-2).

Na visão de Castells (2003) e Steensen (2009), os fenômenos de convergência digital, globalização e mudanças de grande porte têm afetado as corporações midiáticas e o mundo do trabalho nos últimos anos. O ciberespaço possibilita a reinvenção das formas de trabalho como ocorre com as redações virtuais descritas por Barcellos, Gonzatto e Bozza:

Com o ciberespaço, a produção jornalística se dá de forma dispersa, sem reunir os profissionais no mesmo espaço físico, mas centralizada e/ou coordenada, no mais das vezes concomitante, em um “lugar” do ciberespaço que se torna também ambiente de destino da produção, onde é processada e de onde é distribuída para o consumo. (BARCELLOS, GONZATTO, BOZZA, 2014, p. 85)

De acordo com Gordon, o termo convergência é originário da ciência e da matemática e sua atribuição é dada ao cientista William Derham que realizou grandes contribuições para a física (GORDON, 2003 apud RASÊRA, 2010). Segundo Rasêra (2010), o conceito é amplo, envolve interdisciplinaridade e a literatura ainda é escassa. Para a autora, a literatura acadêmica tende a assumir definições mais abrangentes, que alcançam diversas áreas da comunicação social e, assim, assumem o caráter de definições mais amplas e multidimensionais, enquanto as definições profissionais costumam ser mais enxutas e por vezes limitadas aos aspectos logísticos da mídia.

2.1.1 CONVERGÊNCIA

Os primeiros registros acadêmicos sobre convergência multimídia apareceram, internacionalmente, no fim dos anos 1970, com autores como Nicholas Negroponte (1979), que começou a tratar do fenômeno da digitalização e suas consequências na difusão e combinação entre linguagens textuais e audiovisuais (SALAVERRÍA, 2007 apud RASÊRA, 2010, p.1-2).

No Brasil, as primeiras referências ao termo aparecem com Jenkins (2001) em seu livro *Convergence? I diverge*.

A convergência dos meios é um processo em andamento, ocorrendo em várias interseções de tecnologias de mídia, indústrias, conteúdo e audiências; não é um estado final. Nunca haverá uma caixa preta para controlar todos os meios. Ao invés disso, graças à proliferação dos canais e à natureza cada vez mais ubíqua da computação e das comunicações, nós estamos entrando numa era onde a mídia estará em toda parte, e nós usaremos todos os tipos dos meios de comunicação relacionando-os uns aos outros. Nós desenvolveremos novas habilidades para controlar a informação, novas estruturas para a transmissão através desses canais, e novos gêneros criativos para explorar os potenciais dessas estruturas emergentes. (JENKINS, 2001, p. 93)

Jenkins aponta que a convergência é um processo tecnológico, cultural, social e mercadológico que se intensificou com a chegada da internet. Para ele, a convergência faz parte de uma transformação cultural da sociedade em que os consumidores são instigados a buscar novas informações e fazer conexões entre os diversos meios e conteúdos (JENKINS, 2008 apud RASÊRA, 2010, p. 4).

Com as mudanças apontadas por Jenkins (2001) e outros pensadores, percebemos o desafio das empresas de comunicação que é viver a transformação tecnológica, cultural, social e mercadológica para oferecer um conteúdo que vá de encontro a lógica de consumo informativo do público em vários meios.

As transformações também apontam para a mudança na postura dos leitores, telespectadores e ouvintes, que agora têm o papel de demandar, sugerir e acompanhar de forma ativa todo o processo, como aponta Jenkins (2008). “A convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e a fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos” (JENKINS, 2008, p. 28).

De acordo com Jenkins (2006), na era da convergência, os consumidores se tornam mais ativos e ganham mais destaque na participação. Um exemplo de convergência ocorre com os smartphones, aparelhos que apresentam várias funções como telefone, computador, internet, entretenimento, agenda, música, entre outras ferramentas. Partindo da mesma compreensão, Dan Gillmor aponta que:

A partir da possibilidade de construir um endereço virtual na blogosfera, o usuário deixa de ser receptor e passa a ser emissor. O leitor, por sua vez, assume o papel de colaborador, ou de coautor. Dessa forma, o leitor também é detentor da mídia. Diversos pesquisadores utilizam o termo coautoria para designar ambientes atuais de comunicação, especialmente a partir da Web 2.0. (DAN GILLMOR, 2005 apud RENÓ; VERSUTI; GONÇALVEZ; GOSCIOLA, 2011, p. 203)

No caso da convergência jornalística, o conceito trata do processo de integração de meios de comunicação tradicionalmente separados. Isso impacta as empresas, a tecnologia, os

profissionais e o público em todas as fases de produção, distribuição e consumo de conteúdos de qualquer tipo (SALAVERRÍA, 2007 apud RASÊRA, 2010, p. 4).

Já Gracie Lawson-Border (2003) define a convergência jornalística como um “conjunto de possibilidades decorrentes da cooperação entre meios impressos e eletrônicos na distribuição de conteúdo multimídia” por meio do uso de computadores e da internet. Baseado neste conceito, a autora propõe um modelo da definição de convergência apresentado na Figura I (GRACIE LAWSON-BORDER, 2003, p. 92).

Figura I – Modelo de Definição de convergência

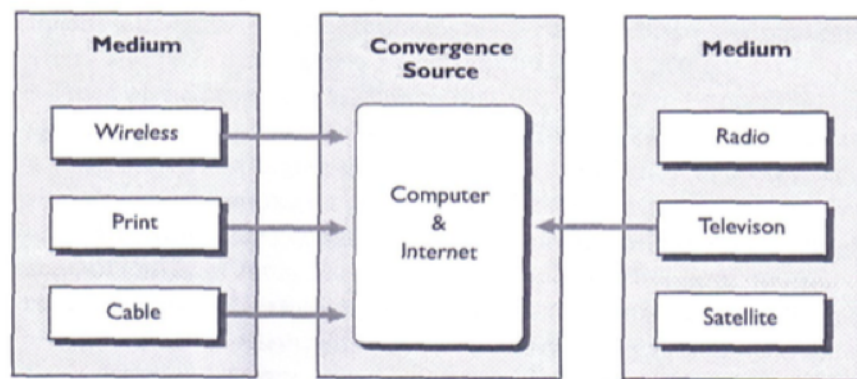


Figura 1 – Modelo de Definição de Convergência

Fonte: RENÓ; VERSUTI; GONÇALVEZ; GOSCIOLA, 2011 apud RÂSERA, 2010, p. 5)

Ao observar o modelo, compreendemos que por meio do computador e com a distribuição da internet a comunicação anteriormente segmentada passa a reunir os suportes eletrônicos de distribuição e as diferentes plataformas, como rádio, televisão e outros.

Em decorrência desse processo de convergência, vemos os grandes grupos de comunicação se reinventando. De acordo com o presidente executivo do Grupo Globo, Jorge Nóbrega, em entrevista ao Meio e Mensagem, eles vão atuar na melhoria e aperfeiçoamento dos negócios e atividades atuais e na criação de novos negócios. “A partir da nossa visão de futuro, vamos criar objetivos concretos e mensuráveis, que serão trabalhados de forma estruturada por equipes mistas de consultores e profissionais da casa, produzindo soluções a serem imediatamente aplicadas” (MEIO E MENSAGEM, 2018).

Esse movimento de integração dos meios de comunicação vai ao encontro da nova lógica de cooperação, adaptação do conteúdo e fluxo de produção e distribuição do material para gerar um impacto maior. O grupo Globo é um exemplo de integração para potencializar os produtos impressos, online, radiofônicos e de telejornalismo. Eles lançaram o projeto "Uma

Só Globo" com o objetivo de, em três anos, transformar a TV Globo, Globosat, Globo.com, DGCorp e Som Livre em uma única empresa (MEIO E MENSAGEM, 2018).

Segundo Salaverría, Garcia e Masip, “convergência jornalística é um processo de múltiplas dimensões que impacta os meios de comunicação no nível empresarial, profissional, tecnológico e editorial”. Esse impacto produz uma integração de espaços, ferramentas, fluxos de trabalho, idiomas e ao mesmo tempo exige uma reinvenção dos grupos de comunicação para integrar o trabalho, apresentar novos formatos de narrativa e reunir o que antes era desassociado de modo a distribuir o conteúdo de acordo com a linguagem da plataforma (SALAVERRÍA; GARCIA AVILÉS; MASIP, 2007 apud RASÊRA, 2010, p. 7).

2.1.1.1 Tipos de Convergência

Para Salaverría, a convergência é compreendida em quatro pontos, que são pelo autor definidos, como: convergência tecnológica, empresarial, profissional e de conteúdo. Elas são descritas da seguinte forma:

- a) A convergência tecnológica está vinculada a uma integração multiplataforma. As mudanças em empresas jornalísticas quanto ao meio de produção e difusão do conteúdo decorrem dessa convergência, de acordo com Salaverría. Os avanços tecnológicos mudaram tanto as rotinas como a estrutura organizacional dos jornalistas que passam a produzir para diversos canais, o que era feito para um único espaço.
- b) Na convergência empresarial, o direcionamento central está na forma organizacional da empresa, como estão configuradas as estruturas de produção, distribuição de responsabilidades para obter um trabalho integrativo de acordo com a lógica de mercado.
- c) A convergência profissional impacta diretamente no papel do jornalista. Ela diz respeito a construção de identidade do profissional, capacitação, responsabilidades e funções que ele passa a assumir. Com todas as integrações, e de certa forma a precarização da profissão, um único jornalista é responsável por várias atribuições, como elaborar a pauta, entrevistar, escrever, filmar e editar o vídeo. Nesse contexto, o profissional deve desenvolver diversas habilidades, sendo então um jornalista multitarefas.
- d) A convergência de conteúdo, a informação está no âmbito central e ela é apresentada por meio da multimídia, característica desenvolvida com a

internet que permite a combinação de texto, imagem e som. Percebemos que apesar da diferenciação os quatro tipos de convergência apresentados dialogam para gerar a mudança que enfrentamos hoje na profissão (SALAVERRÍA, 2003, p. 106-107).

Enquanto para Jenkins, a convergência é um fenômeno que ocorre em múltiplos níveis por meio de cinco processos: tecnológico, econômico, social ou orgânico, global e cultural. E por isso não é um simples processo de recuperação de informação eletronicamente. Os processos descritos por Jenkins (2001) são:

- a) A convergência tecnológica está relacionada a transformação da menor parte de uma molécula, o átomo, em bit. Quando materiais de diversos tipos, como texto, imagem, áudio, vídeo se tornam informações digitais, existe um aumento no potencial de integração entre esses conteúdos e as plataformas em que estão disponibilizados.
- b) A convergência econômica trata do processo de agregação da indústria do entretenimento. Com esse movimento, uma empresa do ramo cultural pensa seus produtos em uma extensão ainda maior, com produção audiovisual, cinematográfica, televisiva e de jogos; textual para Web, para livros ou para outros setores. Tal sinergia configura os conceitos mencionados anteriormente trans ou cross-mídia, como ocorre com Superman, Harry Potter, Tomb Raider ou Star Wars. Convergência social ou orgânica é o que acontece quando um estudante universitário assiste ao futebol numa televisão de alta resolução, ouve música no iPod, digita um texto ou escreve um e-mail, segundo Jenkins (2001). Essa definição vai de encontro com o conceito da segunda tela, que “integra o ato de assistir TV com navegar na internet, dentro de um aplicativo, mantendo o espectador ligado à programação e não causando a fuga da audiência” (BERNARDINI, 2005, p. 107).
- c) A convergência cultural envolve a explosão de novas formas de criatividade e de interseções de várias tecnologias de mídia, indústrias e consumidores caracteriza a convergência cultural.
- d) Enquanto, a convergência global é definida por Jenkins (2001) como o hibridismo cultural fruto da circulação mundial de conteúdo nas mídias, como ocorre com o conteúdo musical, cinematográfico e de agências de notícia. "Essas novas formas [de entretenimento] refletem a experiência de ser um cidadão 'da vila global.'" (JENKINS, 2001, p.93).

2.1.2 TRANSMÍDIA

O conceito de transmídia está diretamente relacionado com a perspectiva de convergência, pois é nesse contexto de integração dos meios de comunicação - na fase de produção, distribuição e consumo - que novas narrativas surgem, agregadas a diferentes tipos de linguagens, que traduzem a simultaneidade de narrativas complementares (CAMPALANS; GOSCIOLA; RENÓ, 2014).

A primeira aparição surgiu como *transmedia composition* (WELSH, 1995, p. 97) e foi desenvolvida pelo compositor e instrumentista Stuart Saunders Smith em 1975 enquanto compunha a peça *Return and Recall*. Segundo o músico Smith, transmedia é a composição de melodias, harmonias e ritmos diferentes para cada instrumento e para cada executor. Na compreensão dele, seria uma espécie de compositor que complementa a obra com harmonia e sincronia coerente aos demais instrumentistas da peça (SAUER, 2009 apud CAMPALANS; GOSCIOLA; RENÓ, 2014, p.8).

Na comunicação, o termo apareceu na publicação do livro *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, de Marsha Kinder, em 1991. A professora de Estudos Críticos na Escola de Cinema-Televisão da University of Southern California identificou esse fenômeno ao observar e relatar as formas em que seu filho era exposto e absorvia uma comunicação transversal sobre a série Tartarugas Ninja. Ele assistia a série aos sábados de manhã, à tarde brincava com o amigo de tartaruga Ninja criando as próprias histórias e à noite ia ao cinema assistir a um filme do mesmo assunto. O filho da pesquisadora estava exposto àquela obra cultural em diferentes formatos e ao mesmo tempo demandava aquele conteúdo, ao que Kinder chamou de *transmedia intertextuality* e definiu como um supersistema de entretenimento (KINDER, 1993, p. 39-86).

Ao lado do conceito de transmídia aparecem também outros, como multimídia (SALAVERRÍA, 2005), cross-media (VEGLIS, 2005), intermediality (RAJEWSKY, 2002) ou hybrid media (PAUWELS, 2005) e alguns são usados para definir novos tipos de narrativa (CANAVILHAS, 2013). No entanto, para esse estudo ficaremos com as definições de multimídia, transmedia e cross-media.

Em partes, como resultado da convergência já mencionada por Jenkins (2001), os produtores de conteúdo, artistas, roteiristas, escritores e jornalistas passaram a ter mais opções para contar histórias, alcançar novos consumidores e envolvê-los com o melhor de cada plataforma tecnológica e cultural. Por isso é fundamental recordar como se dá o processo de convergência e absorção dos próprios a definição:

Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que estão falando (...). A convergência não ocorre por meio de aparelhos, mas dentro do cérebro de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. (JENKINS, 2009, p. 29-30)

Jenkins (2001) definiu os conceitos de transmídia a partir do comportamento dos grandes grupos de comunicação e da convergência das mídias para a construção de conteúdo em múltiplas plataformas. Para o autor, uma forma ideal de narrativa transmídia é aquela em que cada meio dá sua contribuição para fazer o que tem de melhor e assim colabora na difusão de um conteúdo similar em diferentes formatos, resoluções, tamanhos e linguagem. Dessa forma, o autor compreende que os meios são autossuficientes entre si para levar o conteúdo e enriquecer a experiência do usuário, seja para o entretenimento ou consumo informativo.

Uma história transmidiática se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmidiática, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. (JENKINS, 2008, p. 135)

Ao avançar em suas pesquisas, Jenkins consolida, em 2006, a definição de narrativa transmídia e faz a diferenciação entre transmedia e cross-media. Segundo o autor, cross-media é um projeto de caráter publicitário, que utiliza diversas plataformas para contar uma história, o conceito está diretamente ligado a distribuição do conteúdo ou produto, enquanto que transmídia são as histórias contadas de maneira interligadas por plataformas diferentes, mas com sentido completo se vistas de forma independente, assim o potencial de cada meio é explorado para contar a história.

Para Veglis, cross-media é a produção de qualquer conteúdo que veicula em mais de um meio: "A produção de qualquer conteúdo (notícias, músicas, textos e imagens) para mais de uma plataforma de mídia (por exemplo, impressão, Web e TV) dentro da mesma organização de mídia" (VEGLIS, 2012, p. 210).

Mesmo com potencial de grande impacto em toda a comunicação, é no *Alternate Reality Game* (ARG), ou jogos de realidades alternadas, que a narrativa transmídia tem maior influência e se realiza plenamente como ficção. De acordo com Jenkins (2009), ARG é um

exemplo concreto, e ao mesmo tempo virtual, de uma combinação espacial mediada por dispositivos móveis, que dotam a internet da portabilidade e ubiquidade, permitem com que as pessoas estejam no mundo real e no virtual e que ambos estejam no mundo das pessoas.

A narrativa transmídia atravessa diferentes mídias e com ela é possível criar um universo ficcional ao redor da obra. Esta migração não é apenas de conteúdo, mas também algo que requer um planejamento transmidiático atento a cinco elementos fundamentais (história, audiência, plataformas, modelo de negócio, execução). (RENÓ; VERSUTI; GONÇALVES; GOSCIOLA, 2011, p. 206)

Segundo Gosney (2005, p. 2-3), o ARG envolve as novas mídias em narrativa cross-media ou transmídia. Em cross-media, a estrutura midiática leva as mesmas histórias a diversas mídias. Já na narrativa transmídia histórias diversas são veiculadas por diversas mídias. *Alternate reality game* é um jogo transmídia que elimina a linha entre as experiências de dentro do game e de fora do game. Esse tipo de narrativa segue em uma onda efervescente de hiper-realidade, pois os produtores e consumidores assumem um papel colaborativo e de trocas simultâneas na construção dessas narrativas (RENÓ; VERSUTI; GONÇALVES; GOSCIOLA, 2011, p. 12).

2.1.3 REDAÇÃO VIRTUAL

O trabalho jornalístico desempenhado no ciberespaço é chamado de “redação virtual” por Barcellos, Gonzatto e Bozza. Para eles a redação virtual é um:

(...) local do ciberespaço onde os jornalistas trabalham de forma suficiente e sinérgica sem necessitar de espaço físico compartilhado. Assim, paradoxalmente, pode-se dizer que a produção jornalística se dá de forma dispersa, sem reunir os profissionais no mesmo espaço físico, mas centralizada e/ou coordenada, no mais das vezes concomitante, em um “lugar” do ciberespaço que se torna também ambiente de destino da produção, onde é processada e de onde é distribuída para o consumo. (BARCELLOS; GONZATTO; BOZZA, 2014, p. 83)

O “local” de trabalho compartilhado passa a situar-se no ciberespaço, como conceitua Lévy (1999), ou seja, um espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores, simultaneamente coletivo e interativo, sem ser, entretanto, uma infraestrutura. Sendo assim, o termo “redação virtual” pode ser entendido como local do ciberespaço onde os jornalistas trabalham de forma suficiente e sinérgica sem necessitar de espaço físico compartilhado (BARCELLOS; GONZATTO; BOZZA, 2014, p. 85).

A convergência como definida por Jenkins (2001) é um fator favorável para a criação e difusão do formato de redação virtual. Ela permite que jornalistas conectados em diferentes lugares tenham acesso, enviem e recebam informações em um modelo dinâmico de rotina de trabalho, bem como a "produção de matérias em conjunto por jornalistas dispersos espacialmente, sincronamente ou assincronamente". Nesse contexto, o jornalismo se adapta à Web 2.0 (JENKINS, 2001 apud BARCELLOS; GONZATTO; BOZZA, 2014, p. 86).

As redações convergentes favorecem o trabalho conjunto, a troca de dados, o reaproveitamento de informações e a readaptação de produtos, assim como favorece o trabalho remoto. Isso possibilita os casos em que há integração plena em uma produção multiplataforma. O que seria uma única redação e outras colaborações entre redações, em que os jornalistas ou grupos de jornalistas trabalham em locais diferentes, mas conectados por instrumentos multimídia (GARCÍA; FARIÑA, 2010 apud BARCELLOS; GONZATTO; BOZZA, 2014, p. 85).

Barcellos, Gonzato e Bozza (2014) realizaram pesquisas aplicadas que demonstram ser possível produzir jornalismo em todas as suas etapas — planejamento, processos internos, produção de conteúdos, distribuição e interação com o público — usando exclusivamente telefone celular. Esse processo é, por eles, denominado de Redação Virtual. Os autores ainda alertam sobre o potencial ainda não explorado pelas redações tradicionais, que não se permitiram experimentar de fato as novas narrativas.

As evoluções dos dispositivos móveis instigam as empresas jornalísticas a formatarem seus conteúdos para que sejam acessados instantaneamente pelos novos dispositivos convergentes. As mudanças exigem reformulações nas etapas de produção jornalística e funções dos profissionais. “Os avanços também influenciaram o modo como os usuários buscam por conteúdos personalizados e interativos em aparelhos como notebooks, smartphones, tablets, entre outros, que permitem a interação temporal e geográfica.” (HUMPHREYS, 2010, p.766).

O avanço tecnológico permitiu aos jornalistas realizar um levantamento de múltiplos dados, fazer entrevistas exclusivas, ao mesmo tempo em que conseguem realizar trabalho multimídia, com a captação de imagens, vídeos, áudios e fotografias. E ainda editar os materiais, “postar de forma instantânea ou agendada em blogs, sites e redes sociotécnicas, ou trabalhar simultaneamente com outros jornalistas, síncrona ou assincronamente”. Lembrando que o trabalho pode ser presencial ou virtual, nas redações físicas ou virtuais (BARCELLOS, GONZATTO, BOZZA, 2014, p. 87).

2.1.4 JORNALISMO MULTIPLATAFORMA

A partir da segunda metade do século XX, o surgimento de novos veículos e plataformas foi acelerado, a informação ganhou mais velocidade e um alcance indeterminado, por conta da diversidade de fontes, com e sem credibilidade. De acordo com Mesquita (2014), esse novo ecossistema da informação é utilizado pelos indivíduos, mas também pelos profissionais e empresas que utilizam multiplataformas e ferramentas para atuar em busca de seus objetivos.

Consolida-se aí o conceito de multiplataforma (e viabilizam-se as redes sociais, as redes de interesse específico, as redes de nicho), que requer ainda processo de monitoramento (big data) e a inter-relação com *landing pages* apropriadas para fazer andar o processo de comunicação e articulação frente a um objetivo ou a uma gama deles. (MESQUITA, 2014, p. 27)

De acordo com Ormaneze e Fabbri Jr., o espaço para a criação de histórias multiplataformas anula as barreiras convencionais entre arte, comunicação e entretenimento, pois propõe novos parâmetros de análise que contemplam obras ramificadas, tais como filmes, jogos, séries de TV e HQs, entre outras. “O aparecimento desse modelo de contar histórias segmentadas - o transmedia *storytelling* – emergiu especialmente no contexto da produção seriada televisiva dos EUA”. Essa aparição foi simultânea ao desenvolvimento das tecnologias de reprodução e armazenamento de dados. Com isso, os canais disponíveis podem disponibilizar ao telespectador-usuário a possibilidade de rever episódios ou trechos do seriado de TV, inúmeras vezes, em diferentes ângulos (ORMANEZE; FABBRI JR., 2014, p. 3).

No entendimento de Zago e Belochio a prática de distribuição multiplataforma é cada vez mais comum entre os veículos jornalísticos, que recorrem com frequência aos sites de redes sociais para divulgar suas publicações e ampliar o engajamento de sua audiência. Em sites como Facebook, Twitter e Google+, os jornais procuram adotar a própria linguagem das redes sociais, com o intuito de garantir compartilhamentos e estimular debates. Para as pesquisadoras: “tal mudança parte da constatação, por parte dos veículos jornalísticos, de que existe a necessidade de conquistar o público de maneiras diferentes em cada plataforma. A fidelização dos leitores não acontece mais da mesma maneira que há algumas décadas atrás” (ZAGO; BELOCHIO, 2014 apud MAZETTI; BACELAR, 2015, p. 5).

2.1.5 JORNALISTA MULTITAREFA

Ramón Salaverría e Samuel Negredo veem a ideia do jornalista multimídia como um profissional que, aparentemente, pode realizar qualquer tipo de tarefa no contexto da convergência das redações como um mito. O jornalista multimídia, é considerado um profissional para todos os fins, supostamente capaz de gerar conteúdo tanto textual e audiovisual para mídias diversas. Mas “este modelo destrói a especialização técnica e gera produtos textuais e audiovisuais que são essencialmente medíocres” (SALAVERRÍA; NEGREDO, 2009, p. 63).

Segundo Jacques Mick, o acréscimo de novas atividades intensifica a exigência dos empregadores quanto a profissionais “multitarefa”; e essas cobranças aparecem junto a fase de mudanças em relação aos processos de produção, impostas pelos donos de empresas jornalísticas diante da redução de receitas e da fragilização de seu modelo de negócios (LENZI, 2015, p. 3).

O profissional multitarefas está, cada vez mais, sujeito aos aprendizados técnicos principalmente sobre softwares e ferramentas. Um bom exemplo sobre essa instrumentalização do trabalho vemos com Maranhão (2017). A autora aponta em sua pesquisa o aumento na média de softwares (entre 6 e 7) usados por editores; por assessores e repórteres (de 5 a 6), respectivamente. Apesar das vantagens obtidas com o uso dos softwares, nem sempre ter uma variedade de ferramentas vai facilitar o trabalho, mas pelo contrário, pode dificultar os processos.

De acordo com Salaverría e Negredo (2009), o perfil multitarefa está longe de se tornar uma regra. Os autores argumentam que a figura profissional do jornalista chamado multitarefa recebe “quantidades infinitas de funções jornalísticas”, que anteriormente eram distribuídas separadamente para diferentes profissionais. Neste contexto, esses profissionais são avaliados mais pelo número de funções que realizam e pela quantidade de conteúdo que geram, do que por suas qualidades jornalísticas (SALAVERRÍA; NEGREDO, 2009, p. 63).

Lenzi apresenta um contraponto ao descrever o "jornalista multitarefas como o fantasioso Super-homem". Tal comparação surge no sentido de, justamente, chamar a atenção para o quão irreal é essa proposta de um jornalista multitarefa responsável pela produção de qualidade para diferentes plataformas (LENZI, 2015, p. 3).

Por mais prejudicial que seja para o conteúdo, a verdade é que com as redações convergentes o trabalho do jornalista foi extremamente ampliado. "Um único profissional, além das funções de apurar e escrever, pode – ou deve, dependendo do local de trabalho – fotografar

e filmar, mesmo que apenas com o celular, captar áudios, abastecer a redação" com novos fragmentos de informação para uma cobertura em tempo real (LENZI, 2015, p. 2).

2.2 WEB SEMÂNTICA

Considerando o impacto tecnológico e a necessidade de adaptação dos jornalistas ao trabalho no ciberespaço é fundamental acompanhar os novos rumos para a Web, nesse sentido vemos o conceito de Web Semântica, que está diretamente ligado ao formato dos conteúdos na Web e ao tipo de material que deve ser produzido para o ambiente online.

O conceito de Web Semântica apareceu com Tim Berners-Lee, James Hendler e Ora Lassila (EBERTZ, 2013) em um artigo publicado na *Scientific American*. "The semantic Web: a new form of Web content that is meaningful to computers will unleash a revolution of new possibilities" foi o nome dado ao artigo de 2001, que abriu caminho para novas reflexões e contribuições para o termo.

De acordo com Breitman (2005), a Web Semântica é uma tentativa de categorizar e padronizar a informação na internet para facilitar e aprimorar seu acesso.

Para um dos fundadores da internet, Berners-Lee, "a Web Semântica é uma extensão da Web atual, na qual é dada à informação um significado bem definido, permitindo que computadores e pessoas trabalhem em cooperação" (LEE; HENDLER; LASSILA apud LIMA; CARVALHO, 2004, p. 3).

A Web atual ou Web sintática (BREITMAN, 2005) é desenvolvida em linguagem natural, segue a orientação da nossa linguagem materna. Ela é composta de hipertextos os quais o computador não interpreta, apenas apresenta para os usuários. Enquanto, a Web Semântica é composta de ferramentas, agentes, *Web Services*, apresenta modelos semânticos, metadados, ontologias e linguagem estruturada própria para a Web.

Uma das principais diferenças que podemos notar de uma Web para outra é nos momentos de busca, pois o fato dos conceitos não estarem estruturados e correlacionados gera um número muito grande de resultados e em muitos casos com assuntos fora de contexto por conta da baixa precisão (BREITMAN, 2005).

Com base nos conceitos vistos, a Web semântica possibilita uma organização maior das informações na rede, permite que o conteúdo disponibilizado em portais seja compreendido e interpretado por computadores (BREITMAN, 2005) e isso pode significar mais conexões de conteúdo, resultados de busca mais precisos e economia de tempo para os ambientes de trabalho compartilhado, como as redações virtuais.

Tim Berners-Lee (2000) sugeriu um modelo em camadas para a estruturação da Web do futuro, que foi popularizado como "bolo de noiva". Esse modelo está organizado em uma construção de camadas, que evolui a cada etapa. A proposta pode ser vista na Figura II com "a visão da Web Semântica pelo o Consórcio W3C (*World Wide Web Consortium*)" (LIMA; CARVALHO, 2004, p. 5).

Figura II - Estruturação da Web Semântica

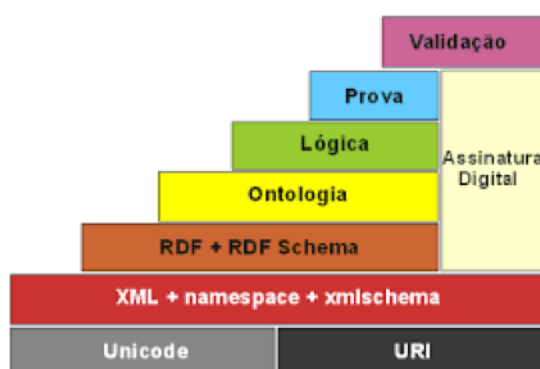


Figura 2 – Estruturação da Web Semântica

Fonte: BERNERS-LEE (2002) apud LIMA; CARVALHO, 2004, p. 5

Entre a diversidade de elementos que compõem a Web Semântica está a ontologia, que é a conceitualização de termos, elaboração de vocabulário próprio de uma área de conhecimento. Neste trabalho, as ontologias são fundamentais para a construção de vocabulários próprios de uma redação, que poderão ser usados em anotações semânticas, acessados e processados automaticamente (PATEL-SCHNEIDER, 2001 apud CHAVES, 2015, p. 47).

2.2.1 ONTOLOGIA

Para desenvolver uma ontologia, é preciso compreender suas definições, como ela é construída, os requisitos necessários e as linguagens em que pode ser desenvolvida.

2.2.1.1 Definições de Ontologia

Ontologia é um termo originário da filosofia, que está ligado ao "ramo da metafísica e estuda os tipos de coisas que existem no mundo". A grafia deriva do grego ontos, ser, e logos,

palavra. Sua origem remete ao vocábulo categoria, que diz respeito à classificação de espécies e coisas (ALMEIDA, 2003 apud MORAIS; AMBROSIO, 2007, p. 2).

Em sintonia com a origem da palavra, Smith (2006) compreende ontologia como a ciência sobre “o que é?”, o “estudo das coisas que existem”, a descrição de categorias, objetos, suas propriedades, os acontecimentos, relacionamentos e eventos entre eles (MORAIS; AMBROSIO, 2007, p. 3).

O conceito de ontologia foi relacionado a computação e a compreensão nesse campo de estudo foi definida por Gruber, como: ontologia é uma especificação de uma conceitualização, ou seja, é uma descrição de conceitos e relacionamentos que existem entre estes conceitos (GRUBER, 2005 apud MORAIS; AMBROSIO, 2007, p. 3).

Para Breitman, as ontologias são uma espécie de fundamentos documentados e explícitos de conceitos comumente aceitos, são modelos conceituais que compreendem e apresentam o vocabulário utilizado nas aplicações semânticas, e servem como base para garantir uma comunicação mais assertiva, evitando ambiguidades. “Ontologias serão a língua franca da Web Semântica” (BREITMAN, 2005 apud CHAVES, 2015, p. 47).

Na mesma linha, Nico Borst veem a ontologia como:

A ontologia é definida como uma especificação formal e explícita de uma conceitualização compartilhada, onde especificação formal quer dizer algo que é legível para os computadores, explícita são os conceitos, propriedades, relações, funções, restrições e axiomas explicitamente definidos, conceitualização representa um modelo abstrato de algum fenômeno do mundo real e compartilhada significa conhecimento consensual. (BORST, 1997, p. 12)

Borst (1997) define ontologia como uma categorização formal (legível para os computadores) e explícita de conceitos compartilhados. Gruber (2005) e Borst (1997) apontam que o objetivo de uma ontologia é compartilhar e reutilizar o conhecimento (MORAIS; AMBROSIO, 2007).

"Ontologias podem ser acessadas e processadas automaticamente por meio das anotações semânticas estabelecidas". (PATEL-SCHNEIDER, 2001 apud CHAVES, 2015, p.47). De acordo com Chaves, uma ontologia, na prática, define uma “linguagem” ou conjunto de termos, que será utilizado para formular consultas (ALMEIDA, 2003). A ontologia estabelece as regras de combinação entre os termos e seus relacionamentos, estes poderão ser consultados usando os conceitos especificados (MORAIS; AMBROSIO, 2007 apud CHAVES, 2015, p. 47).

Considerando a necessidade de dar significado às informações na Web, a ontologia se apresenta como uma forma de partilhar o conhecimento sobre o jornal Campus

Multiplataforma, construir os processos do jornal-laboratório em linguagem de especificação formal (BORST, 1997) e avançar com um *workflow* na linguagem para a Web Semântica.

2.2.1.2 Requisitos necessários

De acordo com o consórcio W3C, os requisitos para a construção de uma ontologia são: possuir um identificador único (URI); ser flexíveis para possíveis extensões com outras ontologias; fornecer metadados sobre a ontologia; disponibilizar informações sobre versões; definir classes; hierarquia de classes; objetos; hierarquia de objetos (predicados); tipos de objetos; equivalência entre propriedades e classes; propriedades; atributos de classe; instâncias ou indivíduos; possuir restrições a cardinalidade; etiquetas de visualização e suporte a caracteres (BREITMAN, 2005).

Ao construir uma ontologia, é necessário identificar suas classificações quanto ao grau de formalismo, aplicação, conteúdo ou função (estrutura). No caso de formalismo, as ontologias podem ser categorizadas, como: altamente informais, quando descritas em linguagem natural; semi-informais, quando estão em linguagem natural, mas de forma restrita e estruturada; semi-formais, representadas em linguagem artificial definida formalmente; e rigorosamente formais, quando os termos são definidos com semântica formal, teoremas e provas (MORAIS; AMBROSIO, 2007).

De acordo com a aplicação, as ontologias podem ser: de autoria neutra, que diz respeito à construção de uma solução em língua única e pode ser convertida para outros sistemas; como especificação, que serve para a documentação e manutenção no desenvolvimento de softwares com base em uma ontologia de domínio; de acesso comum a informação, que é elaborada para tornar compreensível uma determinada informação e compartilhar o conhecimento de determinados termos (MORAIS; AMBROSIO, 2007).

Quanto ao conteúdo, as ontologias são terminológicas, ao tratarem da representação de termos utilizados para modelar o conhecimento de um domínio em questão; são de informação, quando definem a estrutura de registros de um banco de dados; são de modelagem de conhecimento ao especificar as conceitualizações do conhecimento; são de aplicação, quando possuem as definições necessárias para moldar o conhecimento de uma aplicação; são de domínio, ao classificar os conceitos específicos de um domínio; são genéricas, quando apontam definições gerais a vários campos do conhecimento; são de representação aquelas que esclarecem os conceitos por trás dos formalismos (MORAIS; AMBROSIO, 2007).

Entre as funções, uma ontologia pode ser classificada em cinco categorias: genéricas; de domínio; de tarefas; de aplicação e de representação, segundo Morais e Ambrosio (2007, p. 6-7).

- Ontologias Genéricas: retratam conceitos amplos, como: tempo, espaço, elementos da natureza, estados, eventos, ações ou processos;
- Ontologias de Domínio: reproduzem conceitos e termos relacionados a domínios particulares, como direito ou engenharia;
- Ontologias de Tarefas: descrevem tarefas ou atividades gerais, que podem colaborar na resolução de problemas;
- Ontologias de Aplicação: termos que dependem de um domínio particular assim como de uma atividade específica;
- Ontologias de Representação: apresentam conceituações que fundamentam os formalismos de representação de conhecimento e os compromissos ontológicos embutidos nestes formalismos;

No caso da ontologia proposta, temos as seguintes definições: semi-formal quanto ao grau de formalismo, de acesso comum a informação conforme a aplicação, de acordo com o conteúdo é uma ontologia de domínio e pela função é uma ontologia de aplicação.

A ontologia por se tratar de uma conceituação para a internet precisa estar em concordância com os protocolos e linguagens da rede. Uma delas é o *Resource Description Framework* (RDF), que é uma linguagem declarativa para fornecer meios de padronizar o uso das linguagens de marcação (XML). O RDF tem como objetivo "tornar a semântica de recursos Web acessível a máquinas" (BREITMAN, 2005, p. 21).

A notação do RDF é muito semelhante ao XML, tanto que sua linguagem é chamada de XML/RDF. Em 2004, o RDF se tornou o padrão de linguagem declarativa recomendada pelo W3C para estruturar e organizar metadados, ou seja, dados sobre dados. Os RDFs podem ser utilizados para: “descrever propriedades de itens de compra; cronogramas para eventos; informações de páginas Web, como data de criação, autor; classificar figuras; descrever conteúdos para buscar por máquina; descrever bibliotecas eletrônicas” (BREITMAN, 2005, p. 21).

A estrutura frasal do RDF é formada por uma tripla, com: Recurso + Propriedade + Valor, que no caso da construção ontológica equivale a: sujeito, predicado e objeto. A estruturação de triplas do RDF foi utilizada para a construção dos relacionamentos na ontologia do Campus Multiplataforma, com a organização exemplificada no Quadro IV.

2.2.1.3 Linguagens para a construção de uma ontologia

As linguagens para a construção de uma ontologia passam pela arquitetura de camadas proposta por Tim Berners Lee (2000) e ilustrada na Figura II. A primeira camada do "bolo de noiva" é formada pelo HTML, que é uma linguagem mais próxima da natural ou humana. No entanto, essa linguagem não atende a estruturação de informação para as máquinas e por isso foi preciso criar algo mais sofisticado, então elaboraram o XML, que é bastante utilizado na estruturação de textos e na troca de documentos de dados na rede (BREITMAN, 2005).

Com um volume maior de informação e em busca de codificar os dados, o RDF foi criado e ele "fornece as primitivas básicas⁴ para a criação de ontologias simples", mas sem conectivos lógicos tiveram, que aprimorar a estrutura para o RDF-Schema. A combinação entre as duas linguagens ficou conhecida como RDFS (BREITMAN, 2005, p. 49).

O RDF e RDF-Schema deram início às outras linguagens ontológicas, como: SHOE, Oil, DAML, DAML+Oil, OWL. A linguagem SHOE é uma extensão do HTML, que colabora para a anotação do conteúdo de páginas da Web. Oil é uma linguagem fundamentada em frames, que utiliza lógica para a construção semântica. A DAML foi criada através da extensão do RDF, em busca de facilitar a relação entre agentes de software. A DAML + Oil contém características das linguagens Oil e DAML e está posta como uma camada acima do RDF. A OWL é como uma atualização da linguagem anterior, sendo a mais recente e robusta para atender as necessidades das aplicações na Web Semântica (BREITMAN, 2005).

Na linguagem OWL, a tripla é descrita como classes e propriedades de classes. A estrutura é formaliza com a criação de uma propriedade de classe, tendo em vista que ela necessita de um *range* e *domain*, ou seja, o sujeito se configura como *domain* a partir das classes, o objeto como *range* e o predicado é a propriedade da classe em si.

2.2.1.4 Vantagens de uma ontologia

A construção de uma ontologia fornece conceitos comuns para pesquisadores, que precisam compartilhar informações de um domínio. Segundo Sachs (2006 apud ALMEIDA, 2006), algumas vantagens para se criar uma ontologia são:

⁴ Os tipos de dados primitivos são: números inteiros (sem casas decimais), valores reais (com casas decimas), operadores lógicos e textos (strings).

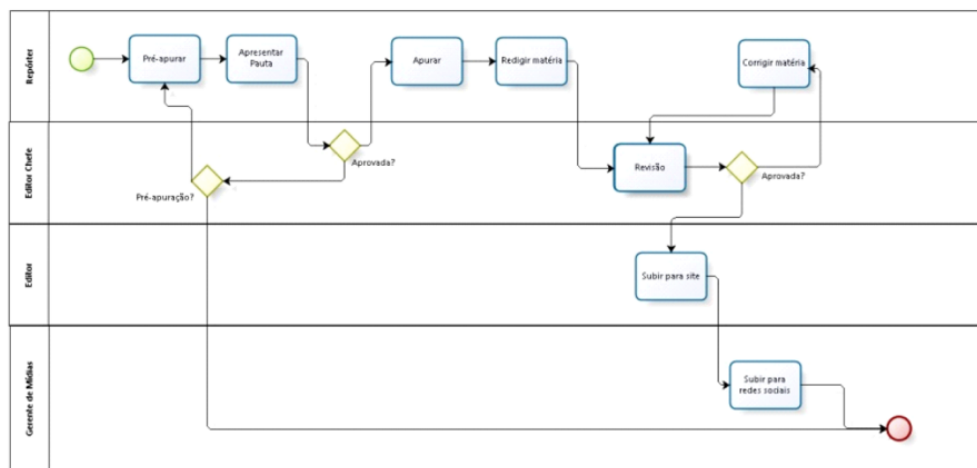
- Compartilhar uma estrutura de informação entre pessoas ou agentes de software;
- Possibilitar a utilização do domínio de conhecimento;
- Tornar nítidas hipóteses sobre o domínio;
- Separar o conhecimento do domínio e o conhecimento do conhecimento operacional;
- Analisar o domínio de conhecimento.

2.2.1.5 Ontologia de uma redação

Ao estudar e propor uma ontologia, é preciso considerar as ontologias já existentes sobre o assunto. Como este estudo trata do fluxo de trabalho de um jornal-laboratório buscamos por ontologias de redação.

Identificamos o trabalho de conclusão de curso de Marcelo Fonseca, aluno de Ciência da Computação, que se propôs a implementar uma ferramenta para auxiliar a modelagem de processos de uma redação. No desenvolvimento do trabalho, Fonseca elaborou uma ontologia do Campus Multimídia que foi desenvolvida a partir de um BPMN do jornal construído por Montenegro (2016) e representado na Figura III.

Figura III – BPMN do Campus Multimídia



Powered by
bizagi
Modeler

Figura 3 - BPMN do Campus Multimídia

Fonte: Montenegro, 2016.

Com base na figura apresentada acima, Fonseca (2018) redesenhou os processos no mesmo software de modelagem (Bizagi) e atualizou as relações. Na época, o editor executava

as mesmas funções do editor-chefe e o papel de gerência de mídias deixou de existir, o que levou a tarefa para a responsabilidade do editor (FONSECA, 2018, p. 26). A Figura IV retrata as mudanças e a configuração de um novo BPMN.

Figura IV – Atualização do BPMN do Campus Multimídia

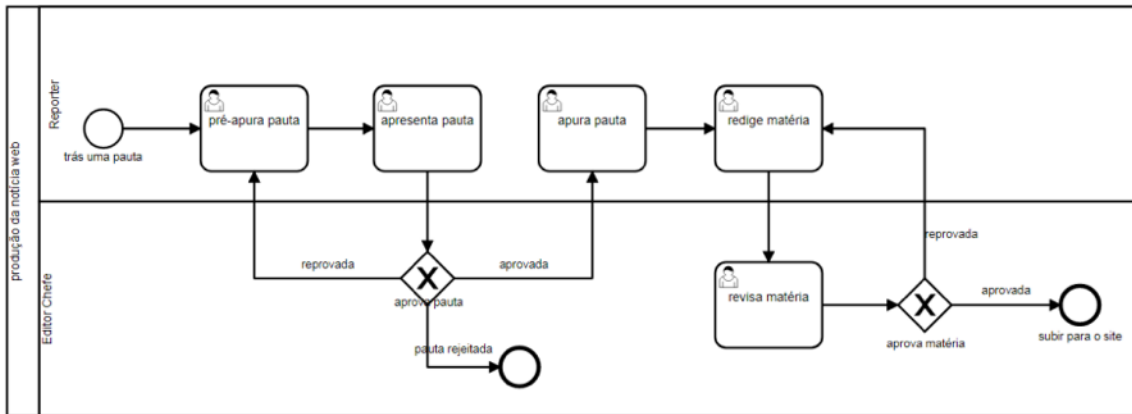


Figura 4 - BPMN do Campus Multimídia atualizado

Fonte: FONSECA, 2018, p. 27

Com o fluxo de tarefas atualizado, Fonseca (2018) passou a desenvolver a ontologia representada por ele com as classes e propriedades descritas nas Figuras V e VI:

Figura V – Definição de Classes no Protégé

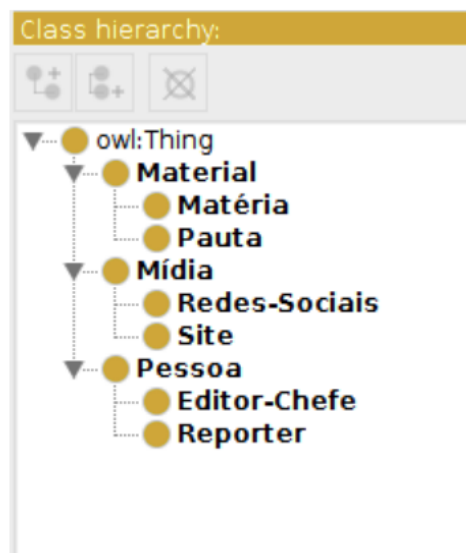


Figura 5 - Definição de Classes no Protégé

Fonte: FONSECA, 2018, p. 40

Figura VI – Definição de Propriedades no Protégé

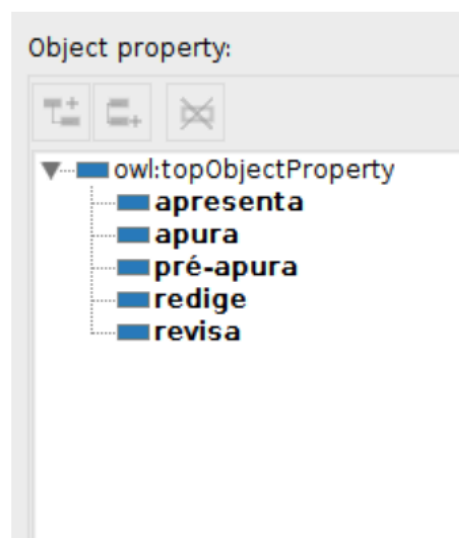


Figura 6 - Definição de Propriedades no Protégé

Fonte: FONSECA, 2018, p. 40

Ao observar o modelo, percebemos que alguns termos são comuns para a proposta de ontologia a ser apresentada neste trabalho, entre eles estão as classes: repórter, editor, matéria, pauta, site. E alguns dos predicados utilizados também, como: apresenta, apura, revisa. Essas categorizações foram úteis para estabelecer as relações da ontologia proposta neste trabalho.

2. 3 JORNALISMO, MERCADO DE TRABALHO E ENSINO

Pereira e Adghirni (2010) apontam que novas rotinas produtivas e novos formatos para o conteúdo jornalístico emergem. Essas mudanças podem ser atribuídas à possibilidade de acesso a informações por meio de bases de dados, à convergência de mídias e de redações e à proliferação de mídias institucionais e de ferramentas de autopublicação. Nesse sentido, os autores observam três ordens de mudanças nos processos de produção jornalística: a) a aceleração dos fluxos de produção e disponibilização da notícia; b) a proliferação de plataformas para a disponibilização de conteúdo multimídia; c) as alterações nos processos de coleta de informação (*news gathering*) e das relações com as fontes.

O mercado de trabalho se tornou mais dinâmico, ágil e exigente. Com isso, o processo de criação e execução de notícias impacta diretamente a rotina dos jornalistas, algumas no âmbito estrutural e outras no aspecto técnico. Para compreender a mudança estrutural, seguimos o conceito apresentado por Pereira e Adghirni:

Para que uma mudança seja considerada estrutural é preciso, portanto, que ela seja suficientemente abrangente e profunda para alterar radicalmente o modo como determinada atividade é praticada e simbolicamente reconhecida/definida pelos atores. Ou seja, uma mudança estrutural se contrapõe a um grupo de mudanças conjunturais e também as micro inovações que normalmente afetam aspectos específicos de uma prática social. Por exemplo, o lançamento de um novo jornal ou a introdução de um novo software de diagramação certamente altera o modo como o jornalismo é praticado, mas dificilmente pode ser o estopim de um processo de mudanças estruturais. Por outro lado, o aparecimento de uma nova mídia – como a internet – ou uma crise generalizada nas empresas de comunicação oferece potencial para alterar uma dimensão mais profunda da prática jornalística. (PEREIRA; ADGHIRNI, 2011, p. 42)

Com a tecnologia e a convergência, o jornalismo digital começou a se estabelecer com as características de hipertextualidade, multimídia, personalização, (BARDOEL; DEUZE, 2002; PAVLIK, 2001). O mercado de trabalho passou a cobrar mais dos profissionais que agora são responsáveis por: entrevistar, fotografar, gravar e escrever a matéria para diversos canais.

Em direção às inovações, vemos as resoluções apresentadas pelo Ministério da Educação (MEC) nas novas Diretrizes Curriculares Nacionais, que passa a disciplina laboratorial de jornalismo digital em posição central no fluxograma da nova grade curricular no curso de Jornalismo da Faculdade de Comunicação da UnB (BARCELLOS, 2018, p. 2).

De acordo com as diretrizes educacionais estabelecidas pelo MEC, o projeto pedagógico do curso de bacharelado em Jornalismo deverá observar os seguintes indicativos de acordo com o Artigo 4º:

V - preparar profissionais para atuar num contexto de mutação tecnológica constante no qual, além de dominar as técnicas e as ferramentas contemporâneas, é preciso conhecê-las em seus princípios para transformá-las na medida das exigências do presente; VI - ter como horizonte profissional o ambiente regido pela convergência tecnológica, em que o jornalismo impresso, embora conserve a sua importância no conjunto midiático, não seja a espinha dorsal do espaço de trabalho, nem dite as referências da profissão; (MEC, 2013, p. 2)

No Artigo 5º, a resolução estabelece algumas competências, conhecimentos e habilidades as quais devem ser desenvolvidas nos futuros profissionais, que estão em formação: “ser capaz de trabalhar em equipes profissionais multifacetadas; j) saber utilizar as tecnologias de informação e comunicação; k) pautar-se pela inovação permanente de métodos, técnicas e procedimentos” (GARCIA, 2013, p. 2).

De acordo com Barcellos (2018, p.1), as novas diretrizes curriculares nacionais para os cursos de graduação em Jornalismo estabelecidas pela Resolução nº 1, de 27 de setembro de 2013, da Câmara de Educação Superior do Conselho Nacional de Educação, (RESOLUÇÃO CNE/CES 1/2013), de forma geral, “ajustam os cursos às dinâmicas consequentes do ambiente

comunicacional criado pela internet amplamente difundida, em curso desde a segunda metade da década de 1990 e exacerbado pelo advento das redes sociotécnicas” no início do século XXI. E no Artigo 2º, Parágrafo II, estabelece que a estruturação curricular deve:

Utilizar metodologias que privilegiem a participação ativa do aluno na construção do conhecimento e a integração entre os conteúdos, além de estimular a interação entre o ensino, a pesquisa e a extensão, propiciando suas articulações com diferentes segmentos da sociedade. (BARCELLOS, 2018, p. 2)

Em harmonia com as diretrizes estabelecidas, a disciplina Campus Multimídia do curso de Jornalismo da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília (FAC/UnB) foi ajustada para utilizar ao máximo as tecnologias de informação e comunicação. O novo currículo de jornalismo foi elaborado em conformidade com a Resolução CNE/CNS 1/2013 e a disciplina de jornalismo multimídia passou a ser alocada no 5º período do curso, em posição central no fluxograma da grade curricular. Sua ementa, conforme o Projeto Político Pedagógico do curso (PPT, 2017), prevê os seguintes conteúdos:

Laboratório de produção jornalística multimídia. Vivência de rotinas produtivas típicas de redação multiprofissional: elaborar pautas, apurar informações, redigir e editar textos para divulgação em portal de notícias e dispositivos móveis, com o uso de diversos recursos. Podcast, radioWeb, webtelejornalismo. Redação de conteúdo jornalístico multimídia. Ferramentas de webdesign e de softwares de edição de áudio e vídeo. (BARCELLOS, 2018, p. 2-3)

Os jornais laboratórios foram criados a partir do que Melo chama de terceiro momento do ensino de jornalismo no Brasil, fase em que houve um abrandamento da censura à imprensa e surgiram os primeiros cursos de pós-graduação em jornalismo, com as eleições do parlamento em 1974. Nesse período, os donos de jornais, segundo Melo, alegavam que os cursos de jornalismo não dispunham de boa infraestrutura para formar profissionais preparados para o mercado de trabalho. Em meio às críticas, o Conselho Federal de Educação defendeu a melhoria das escolas de comunicação e jornalismo, que deveria ser feita pelas próprias universidades dando início ao último momento (MELO, 1972 apud VILAÇA, 2010, p. 21).

Para retratar as fases do curso de jornalismo no Brasil, Melo divide o desenvolvimento do ensino de jornalismo no Brasil em quatro momentos: "ético-social, técnico-editorial, político-ideológico e crítico-profissional" (MELO, 1972 apud VILAÇA, 2010, p. 21).

No início do ensino como apontado por Melo (1972), o autor Rizzini revela que havia pouca ênfase no fazer jornalístico, faltavam alguns requisitos essenciais ao funcionamento útil de um curso superior, como: “1) autonomia em relação à sua escola ou faculdade de pertencimento; 2) divisão em disciplinas profissionais e culturais, sendo essas últimas

complementares a formação;” 3) existência de laboratórios para a aplicação dos conhecimentos; 4) prática com a publicação de um jornal pelos alunos (RIZZINI, 1953, p. 43).

De acordo com Rizzini, um marco para o ensino da prática jornalística foi o artigo de Pulitzer:

O artigo de Pulitzer merece ser considerado como a pedra angular do ensino jornalístico, não só pela autoridade do autor, reputado o maior jornalista do seu tempo [...], como pela circunstância de prender-se o artigo às discussões em torno do seu anunciado legado de dois milhões à Columbia University para a fundação de uma escola de jornalismo. (RIZZINI, 1953 apud GURGEL, 2012, p. 22)

Lopes aponta a importância do veículo laboratorial para a preparação dos envolvidos em suas atividades, tanto para a prática quanto para a inovação:

O órgão laboratorial é um instrumento de reprodução da prática jornalística vigente ou um veículo para a criação de alternativas em relação ao que existe na sociedade? As duas opções são fundamentais: reproduzir a realidade, criar inovações. É importante manter as duas formas, combinando-as, intercalando-as e integrando-as. (LOPES, 1989, p. 34)

Já Melo compreende que um dos papéis fundamentais das escolas de jornalismo é: “funcionar como um núcleo de renovação dos processos jornalísticos servindo de laboratório para experiências morfológicas e de conteúdo” (MELO, 1972, p. 51).

3 PESQUISA EMPÍRICA

Neste capítulo, serão apresentadas as técnicas e metodologias utilizadas para o estudo do jornal Campus Multiplataforma entre as etapas a serem descritas estão:

1. Levantamento teórico sobre a metodologia estudo de caso;
2. Observação participante e entrevista;
3. Etapas de pesquisa com o tempo considerado para análise;
4. Um histórico dos dados encontrados;
5. O mapeamento do fluxo de trabalho e
6. Proposta de ontologia do jornal-laboratório.

Na pesquisa empírica deste trabalho, utilizamos, basicamente, uma combinação entre estudo de caso e observação participante a respeito do jornal Campus Multiplataforma, anteriormente conhecido como Campus Online. O estudo será elaborado a partir dos relatórios e projetos desenvolvidos pelos alunos da disciplina e professor no período compreendido entre março de 2017 e dezembro de 2018. Conta com a observação participante no segundo semestre de 2018, no primeiro semestre de 2019 e uma etapa de entrevista com o Conselho Editorial (grupo de editores e secretário de redação) para a validação do *workflow* estruturado em mapa mental.

O estudo de caso é compreendido por George e Bennett (2005, p. 5), como “(...) exame detalhado de um aspecto de um episódio histórico (...). Outra perspectiva sobre a metodologia é apresentada por Stake (1995), que aponta a metodologia como uma investigação em que o pesquisador explora profundamente um evento, processo, atividade ou indivíduos e para isso ele deve coletar dados durante um período pré-estabelecido.

O propósito deste estudo é justamente investigar os processos de trabalho do Campus, e compreender como são: as decisões sobre as plataformas de trabalho, narrativas utilizadas, discussão de pauta, distribuição de tarefas, composição dos grupos e todo o processo que diz respeito à produção, apresentação, distribuição e análise do conteúdo feita pelos integrantes do jornal-laboratório. Busca-se também interpretar os dados captados e formular um modelo do fluxo de trabalho do jornal.

Compreende-se que a metodologia estudo de caso (LEONARD-BAXTON, 1990) corrobora para o olhar atento aos registros documentais do Campus. E para somar ao estudo e torná-lo mais fiel ao retrato do que é o trabalho do jornal-laboratório Campus Multiplataforma recorre-se a associação com o a metodologia observação participante. Apresentada por autores,

como Malinowski (1978) e Correia (1999), que conceituam o método de observação participante pelo prisma da integração do pesquisador com o grupo pesquisado. Para Correia, o método "é realizado em contacto direto, frequente e prolongado do investigador, com os atores sociais" (CORREIA, 1999, p. 31).

Nesse sentido, compreende-se que a união das duas metodologias permite combinar o estudo focal no objeto com a observação e a validação das informações captadas pelo estudo de caso em fontes documentais. Da mesma forma, identificamos a necessidade de combinar a técnica de entrevista (MARCONI; LAKATOS, 1996) com os dois métodos de pesquisa mencionados, pois consideramos que algumas desvantagens apontadas sobre a observação participante (MÓNICO, 2010; KENRICK, et al., 1999) podem ser ajustadas por meio da técnica de entrevista.

De acordo Marconi e Lakatos, "entrevista é o encontro entre duas pessoas, a fim de que uma delas obtenha informações". Ela é uma técnica que envolve o diálogo e pode acontecer em diferentes contextos, em grupo, painéis, por telefone, formulários online entre outros (MARCONI; LAKATOS, 1996, p. 84).

Sendo assim, será adotada neste trabalho a combinação de Estudo de Caso; Observação Participante e Entrevista, pois a compreensão do contexto do Campus Multiplataforma será a direção para todo e qualquer mapeamento de *workflow* e ontologia do Campus.

O jornal-laboratório da UnB existe há mais de dez anos, no entanto a análise deste trabalho é feita a partir de 2017 com base nos projetos documentados sobre as turmas: 1/2017, 2/2017, 1/2018, 2/2018 e associado a observação participante da turma de 1/2019. Adotaremos a nomenclatura, 1 ou 2/ano, por sua ampla difusão na UnB para distinguir o primeiro e o segundo semestre letivo do ano.

O jornal Campus Multiplataforma foi construído em conjunto pelo professor e os alunos da disciplina Campus Multimídia. Ele foi organizado por plataformas e funções ao invés de editorias. Contou com grupos de repórteres, editores organizados por plataformas (site, Facebook, Instagram, Twitter, Radioescuta) e um Conselho Editorial composto pelo secretário de redação, na figura do professor, e um (a) editor-chefe representando cada uma das plataformas. A Figura VII retrata a composição e o formato colaborativo do jornal proposto e desenvolvido pela turma 1/2017.

Figura VII - Composição do Campus Multiplataforma 1/2017

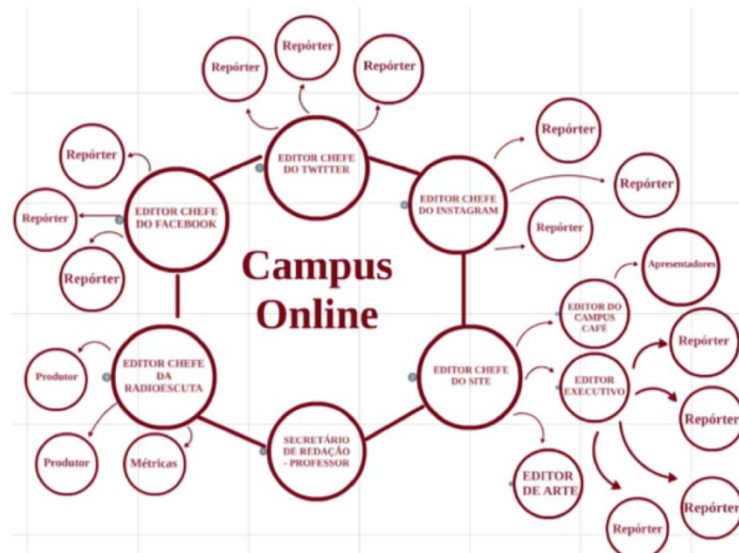


Figura 7 - Composição do Campus Multiplataforma 1/2017

FONTE: Barcellos, 2018.

3.1 ESTUDO DE CASO

Os dados de um estudo de caso são obtidos tanto em observações diretas e entrevistas sistemáticas, como em arquivos públicos ou privados. Segundo Leonard-Baxton (1990), o estudo de caso é o relato de um fenômeno, passado ou presente, visto a partir de múltiplas fontes de evidência.

No caso do Campus, analisamos os projetos que retratam as propostas e decisões assumidas pelas turmas de 2017 e 2018 e para a compreensão dos processos da turma de 1/2019 foi feita a observação de algumas das aulas e entrevista na etapa de validação do *workflow*.

Stake (1995) aponta que o estudo de caso é uma investigação em que o pesquisador explora profundamente um evento, processo ou atividade. Essa perspectiva vai de encontro com um dos objetivos deste trabalho que é: compreender o processo de produção de notícias em um jornal convergente, multimídia e multiplataforma.

Ainda, para Leonard-Baxton (1990), o método consiste na busca de dados por meio da observação; análise de documentos e entrevistas sistemáticas. Dessa forma, estruturou-se a pesquisa sobre o Campus Multiplataforma para coletar o maior número de dados sobre o jornal-laboratório.

A metodologia estudo de caso permite integrar as técnicas de análise de pesquisas quantitativa, qualitativa e mista (qualiquantitativa). De acordo com Creswell (2010), algumas

estratégias de pesquisa estão mais ligadas ao método quantitativo, como projetos experimentais e não experimentais; outras ao qualitativo, como pesquisa narrativa, fenomenologia, etnografia, estudo de teoria fundamentada, estudo de caso; enquanto, os métodos mistos seriam aplicados a pesquisa sequencial, concomitante e transformativa.

As pesquisas quantitativas são concentradas na coleta de dados numéricos, com variáveis bem definidas, hipóteses formuladas e a partir do conjunto de dados obtidos as hipóteses serão colocadas a prova e verificadas a respeito de sua validade ou não (GODOY, 1995; DALFOVO; LANA; SILVEIRA, 2008, apud PASCHOARELLI; MEDOLA; BONDIM, 2015, p. 68).

As qualitativas têm um enfoque diferente na hora de coletar dados, não são aplicados instrumentos estatísticos para análise de um problema e tem como objetivo obter dados descritivos, do processo e não necessariamente dos números. Segundo Strauss e Corbin (2015), a pesquisa qualitativa conta com dados de entrevistas, observações, documentos, registros e gravações; os processos são observados, interpretados e organizados; e são produzidos relatórios em forma de artigos, palestras ou livros.

3. 1. 1 ESTUDO DE CASO SOBRE O CAMPUS

O estudo de caso foi realizado no âmbito da análise documental dos projetos, que permitiu conhecer as diferentes equipes, as plataformas, diversidade de narrativas, a evolução e as contribuições a cada turma. Conseguimos identificar as etapas de trabalho, a sequência de ações executadas por editores e repórteres, aplicação de novas soluções, como um *App* e também tomamos conhecimento de problemas reais enfrentados pelos alunos com hospedagem de site, implementação de CMS (*Content Management System*) e um site hackeado.

A compreensão do Campus e a coleta de dados contou com o processo empírico qualitativo, no qual foi possível identificar as alterações e adequações implementadas a cada turma do jornal-laboratório, descrever as mudanças, mapear a relação de alunos com a quantidade de repórteres e editores, identificar as plataformas e narrativas. Esse processo viabiliza a compreensão mais detalhada e aprofundada do trabalho no jornal Campus Multiplataforma.

O modelo de *workflow* do Campus será construído com base no levantamento de dados dos projetos e na observação participante. Uma vez desenvolvido o mapa mental com o *workflow* do campus, foram realizadas as entrevistas para a validação do fluxo de trabalho. A primeira etapa de validação será feita com o Conselho Editorial ao apresentar o mapa mental,

a segunda com apresentação do mapa conceitual ao professor e na sequência o desenvolvimento da ontologia.

3. 2 OBSERVAÇÃO PARTICIPANTE

Considerando a pergunta de pesquisa geral deste trabalho sobre: Como a análise dos processos do jornal-laboratório Campus Multiplataforma permite elaborar uma ontologia do jornal?, faz-se necessário saber como é todo o processo de produção, apuração, apresentação e distribuição de notícias pela equipe do jornal-laboratório. Para contribuir com essa pesquisa, também foi aplicada a metodologia observação participante combinada com técnicas de entrevista.

O conceito de observação participante aparece no início do século XX com o polonês Bronislaw Malinowski (1978), precursor da antropologia social, junto com o alemão Franz Boas. Eles eram grandes defensores do estilo de pesquisa em que o pesquisador se insere na comunidade em que ele está estudando e tal proposta ficou conhecida como observação participante.

A sistematização das regras na pesquisa antropológica foi feita por Malinowski.

(...) um trabalho etnográfico só terá valor científico irrefutável se nos permitir distinguir claramente de um lado, os resultados da observação direta e das declarações e interpretações nativas e, de outro, as inferências do autor, baseadas em seu próprio bom-senso e intuição psicológica.(...) Na etnografia, o autor é, ao mesmo tempo, o seu próprio cronista e historiador; suas fontes de informação são, indubitavelmente, bastante acessíveis, mas também extremamente enganosas e complexas; não estão incorporadas a documentos materiais fixos, mas sim ao comportamento e memória de seres humanos. (MALINOWSKI, 1978, p. 18)

Outros autores que contribuíram para a estruturação das técnicas de pesquisa e captação de dados foram Marshall e Rossman (1995). E de acordo com eles, a observação participante é um exemplo de observação natural ou uma forma especial de observação.

Essa metodologia exige a participação direta e contínua do pesquisador (CORREIA, 1999) na rotina dos indivíduos. O pesquisador se adapta à dinâmica de funcionamento do grupo e torna-se parte do contexto. Ele tem a missão de coletar os dados por meio da participação nas atividades cotidianas relacionadas a uma área da vida social, com o objetivo de estudar um aspecto da vida dos indivíduos em seus contextos naturais (GIVEN, 2008). O mesmo cuidado metodológico é apresentado por Correia:

A observação enquanto técnica exige treino disciplinado, preparação cuidada e conjuga alguns atributos indispensáveis ao observador investigador, tais como atenção, sensibilidade e paciência. Tem por referência o (s) objetivo (s), favorecendo

uma abordagem indutiva, com natural redução de ‘preconcepções’. A possibilidade de vir a clarificar aspetos observados e anotados em posterior entrevista e em observações mais focalizadas, constitui um ganho excepcional face a outras técnicas de investigação (CORREIA, 2009, p. 35).

De acordo com a literatura revisada, um observador se torna participante ao se integrar no grupo e na vida do mesmo (SPRADLEY, 1980) e esse efeito pode acontecer em graus de envolvimento distintos quanto as pessoas e as atividades que se observam. Por isso, antes de iniciar o trabalho de campo é fundamental estabelecer um plano com o grau de participação ao qual o pesquisador irá se submeter, pois a definição da intensidade impacta o que será revelado às pessoas do grupo (MARSHALL; ROSSMAN, 1995). Segundo Spradley (1980), foram distinguidas múltiplas formas de envolvimento e tipo de participação: alto (completo, ativo, moderado), baixo (passivo) e sem envolvimento (não participação).

Participação completa pressupõe o mais alto nível de envolvimento do observador enquanto mero participante nas situações. Contudo, é preciso ter em atenção que quanto mais se sabe de uma situação, mais difícil é estudá-la; A participação moderada ocorre quando o investigador tenta oscilar entre o ser *insider* e *outsider* ou, dito de outro modo, entre participar e observar (Spradley, 1980). Como observação participante passiva entende-se que o observador participante insere-se na realidade, observa, mas não mexe em nada... Ele debruça-se sobre a análise dos comportamentos nos quais ele se envolve, até aos mais ínfimos pormenores, e faz o propósito de os deixar intactos, considerando o encadeamento desta via como um feito precioso para a ciência (Mead, 1966). (MÓNICO; ALFERES; CASTRO; PARREIRA, 2017, p. 728).

Vamos aderir à observação moderada. Em que será observado:

- a. Definição das plataformas de trabalho;
- b. Narrativas jornalísticas utilizadas;
- c. Discussão de pauta;
- d. Distribuição de tarefas;
- e. Composição dos grupos de trabalho;
- f. Análise da repercussão do conteúdo

Durante a observação houve espaço para intervenções, perguntas, propostas e a identificação de melhores soluções para o fluxo de trabalho. Foi escolhida a técnica de observação participante por se tratar de um método de pesquisa e análise qualitativa flexível quanto a combinação com outras técnicas, além dos ganhos que ela oferece por meio da relação de proximidade que é construída entre o pesquisador e os grupos focais.

3. 2. 1 OBSERVAÇÃO PARTICIPANTE NO CAMPUS MULTIPLATAFORMA

A observação participante foi realizada no segundo semestre de 2018 e no primeiro semestre de 2019, em doze aulas ao todo, com anotações sobre as principais conversas da turma, comportamento dos alunos, comprometimento, participação e contribuição para tomada de decisões, acompanhamento da distribuição de pauta por repórteres e definições do prazo de entrega.

Observamos na turma a sintonia da equipe, facilidade de diálogo entre os integrantes do Conselho Editorial, senso de responsabilidade e capacidade de gerenciamento por parte dos editores.

A primeira reunião de pauta consistiu em uma discussão aberta para a contribuição de todos, editores e repórteres, já com uma lista de matérias para serem executadas com deadline estabelecido. As pautas foram explicadas para toda a equipe e os repórteres puderam se candidatar para a cobertura. Cada pauta foi pensada com foco para alguma plataforma, mas podendo se desdobrar para outras plataformas.

O grupo observado fortaleceu a percepção já construída por meio dos projetos do jornal-laboratório Campus Multiplataforma. Uma dessas percepções é que as decisões são tomadas em acordo pela maioria dos alunos, debatidas em conjunto e as questões polêmicas são levadas ao Conselho Editorial. As observações deixaram claro que a equipe do Campus busca se aproximar cada vez mais do público, e em sintonia com isso a turma tem aprimorado o trabalho em plataformas que são mais próximas do público, como o WhatsApp.

3. 3 ENTREVISTAS

Entrevista é definida como “processo de interação social entre duas pessoas na qual uma delas, o entrevistador, tem por objetivo a obtenção de informações por parte do outro, o entrevistado” (HAGUETTE, 1997, p. 86).

Esse conceito corrobora com o pensamento de Salvador (1980 apud RIBEIRO, 2008). Para ele, as entrevistas se tornaram um instrumento de grande utilização entre os pesquisadores de ciências sociais e psicológicas. Na mesma linha, Rosa e Arnoldi apontam que:

(..) a entrevista é uma das técnicas de coleta de dados considerada como sendo uma forma racional de conduta do pesquisador, previamente estabelecida, para dirigir com eficácia um conteúdo sistemático de conhecimentos, de maneira mais completa possível, com o mínimo de esforço de tempo (ROSA; ARNOLDI, 2006, p. 17).

Para Gil (1999), as entrevistas podem ser classificadas em: informais, focalizadas, por pautas e formalizadas. As informais são semelhantes a uma conversa, mas com o objetivo de coletar dados. A entrevista focalizada é livre no sentido do diálogo, mas norteada por um tema específico, com a dedicação do entrevistador para sempre manter o foco. O tipo de entrevista por pautas possui certa estrutura, é direcionada a partir dos pontos de interesse do entrevistador sobre o assunto a ser pesquisado. No caso da entrevista estruturada ou formalizada, o desenvolvimento acontece a partir de “uma relação fixa de perguntas, cuja ordem e redação permanecem invariáveis para todos os entrevistados”. Para pesquisas de cunho quantitativo o formato de entrevista estruturada é o “mais adequado para o desenvolvimento de levantamentos sociais” (BRITTO; FERES, 2011, p. 240).

Outro tipo de entrevista é apontado por Triviños (1987) e Manzini (1990/1991) como entrevista “semi-estruturada”. Segundo Triviños, são características da entrevista semi-estruturada “questionamentos básicos sustentados em teorias e hipóteses” diretamente relacionados ao tema da pesquisa. O pesquisador e entrevistador é o responsável por conduzir os questionamentos que podem gerar novas hipóteses a partir das respostas dos entrevistados. Para o autor, a entrevista semi-estruturada “[...] favorece não só a descrição dos fenômenos sociais, mas também sua explicação e a compreensão de sua totalidade [...]” além de manter a presença consciente e atuante do pesquisador no processo de coleta de informações (TRIVIÑOS, 1987, p. 152).

Na perspectiva de Manzini (1991), a entrevista semi-estruturada é definida por um tema, é organizada em um roteiro com as principais perguntas e complementada a partir das circunstâncias da entrevista. De acordo com o autor, esse formato possibilita o surgimento de novas informações, de maneira mais livre e sem tantas restrições, como a padronização de alternativas.

Gil (1999, p.118) analisa a técnica de entrevista comparando-a com a técnica de questionário, que também é bastante utilizada nas ciências sociais, e a partir da comparação ele observa vantagens, como: maior número de respostas; maior flexibilidade e compreensão das respostas; e permite “captar as expressões corporais, tom de voz e ênfase nas respostas”.

Ainda, segundo Gil (1999), as principais limitações ou desvantagens da técnica de entrevista são: falta de interesse ou motivação dos entrevistados; incompreensão das perguntas; respostas falsas de forma conscientes ou inconscientes; incapacidade de resposta por parte do entrevistado; influência pessoal do entrevistador sobre o entrevistado; ou influência de opiniões do entrevistador sobre o entrevistado.

Neste trabalho, realizamos uma entrevista semi-estruturada, com quatro perguntas sobre o modelo de *workflow*. O processo foi aberto para novos questionamentos ao longo da conversa e por isso optamos pelos moldes de entrevista semi-estruturada. Partimos de perguntas-chave sobre os processos de trabalho do Campus. No caso da validação do mapa mental, foi realizada uma reunião previamente combinada com os integrantes do Conselho Editorial da turma 1/2019, sendo eles: Talita de Souza, editora de Twitter; Gabriel Bandeira, editor de YouTube; Isadora Demoly, editora de Facebook; Ana Karoliny Barros, editora do Instagram; Giovanna Lobato, editora do site; José Odeveza, editor do WhatsApp; Carina Benedetti, editora de arte; Giulia Soares, editora de Podcast; Gabriela Mestre, editora do Aplicativo; e o secretário de redação e professor, Zanei Barcellos.

3.3.1 ENTREVISTA COM O CONSELHO EDITORIAL

A reunião aconteceu na segunda-feira (20 de maio de 2019), todo diálogo foi registrado por meio de um gravador e o processo de apresentação e validação durou 45 minutos. Na ocasião, foram apresentadas duas formas de visualização do mapa mental, que constam no Anexo A e Anexo B deste trabalho. A primeira visualização (Anexo A) foi organizada pelas etapas de produção do jornal-laboratório e a segunda (Anexo B) de forma cronológica.

Na etapa de validação do mapa mental, separamos algumas perguntas para os integrantes do Conselho Editorial. As perguntas em questão e as respostas apresentadas estão descritas no Quadro 1.

Quadro 1 - Entrevista semi-estruturada

Perguntas	Resposta de consenso
Em semestres anteriores existiam repórteres específicos para cada plataforma, isso mudou e os repórteres deixaram de ser fixos de uma ou outra plataforma. Vocês acreditam que essa mudança foi positiva?	Sim, bem melhor. Pois listamos todas as pautas da semana, as datas de entrega de cada uma e as respectivas plataformas. Assim as pautas são abertas para os repórteres escolherem, podendo ser uma pauta ou mais, e depois aquelas que faltarem são distribuídas prioritariamente para os repórteres com a menor quantidade de pautas, com o objetivo de distribuir bem.
Existe uma diferença entre os mapas apresentados, que consiste no enfoque às narrativas jornalísticas, no primeiro modelo	Nenhum dos dois, como a editoria de arte está dentro do conselho ela colabora desde a definição de pauta, para estabelecer em quais

de visualização, e a proximidade da editoria de arte com a etapa de produção, no segundo modelo. Qual das duas visualizações faz mais sentido, a visualização focada na narrativa ou a visualização com a editoria de arte acompanhando todo processo?	matérias que cabem ou não as narrativas artísticas. A sugestão é marcar a presença da editoria de arte no momento de definir as narrativas.
Se os repórteres olhassem esse <i>workflow</i> seria possível compreender o funcionamento do Campus por essa visualização?	Sim. Com certeza.
Faz sentido incluir um novo grupo, outras frentes de atuação para o Campus, como por exemplo, uma equipe de tecnologia ou arquivologia?	Para parte da turma seria interessante alguém do Campus fazer a ponte/conexão com frentes, como a do Cedoc. Na visão de outros, isso pode engessar o trabalho, amarrar coisas que foram feitas para ter flexibilidade.

Durante a reunião dois pontos tiveram especial esclarecimento, Cedoc e Radioescuta. O Cedoc, como foi pontuado pelo professor na reunião, não é um processo feito diretamente por um ou mais alunos da disciplina, mas é uma meta, algo a ser desenvolvido e pensando com profissionais da parte de arquivologia e documentação. No segundo ponto, o Conselho chamou atenção para o fato de o processo de Radioescuta ser feito pelo mesmo grupo que compõe o Conselho Editorial. Neste semestre, principalmente, “a Radioescuta está encampada no Conselho” e foi feita coletivamente pelos editores. Esse formato foi visto como positivo pela turma, pois passa a ser um grupo a menos para gerir (BARCELLOS, 2019, declaração em entrevista no dia 20 de maio de 2019).

O Conselho Editorial validou o mapa mental apresentado e fez contribuições significativas para uma melhor descrição do *workflow* do Campus (As primeiras versões do mapa mental estão no Anexo A e Anexo B). Entre as contribuições realizadas estão:

- Incluir no processo a etapa de escolha do repórter;
- Estabelecer a sequência de definição da plataforma, escolha de narrativa e definição dos repórteres;
- Acrescentar os tipos de narrativa jornalísticas, como: texto, fotos, arte, ensaio fotográfico entre outros, pois podem ser acrescentadas narrativas;
- Marcar a presença da editoria de arte no momento de definição das narrativas.

3. 4 DELIMITAÇÃO DA PESQUISA

Para compreender o trabalho e dinâmica do Campus Multiplataforma, foi feito um levantamento e análise dos projetos e relatórios das turmas do primeiro e segundo semestre de 2017 e 2018, a descrição das atividades, um resumo das decisões editoriais e mapeamento do fluxo de atividades, assim como do processo de tomada de decisão e a observação das turmas 2/2018 e 1/2019. As evidências identificadas foram combinadas com as proposições teóricas para direcionar a coleta e análise de dados.

Este trabalho se propõe a observar e descrever as mudanças e adaptações do jornal-laboratório de um semestre para o outro, para assim descrever o *workflow* do Campus Multiplataforma. Verificar por meio da documentação dos projetos a quantidade de repórteres; distribuição de conteúdo por plataforma; criação ou retirada de plataformas; narrativas jornalísticas usadas, inclusão ou retirada delas; relação e correlação entre as equipes do jornal; e as funções desempenhadas pelos membros.

3. 5 JORNAL CAMPUS MULTIPLATAFORMA

O jornal-laboratório online da Faculdade de Comunicação (FAC/UnB) já existia, mas sofreu alterações a partir das novas diretrizes curriculares do MEC, que definem a posição central para a disciplina laboratorial de jornalismo digital no fluxograma da nova grade curricular no curso de Jornalismo da Faculdade de Comunicação da UnB (BARCELLOS, 2018). Sendo assim, um novo projeto foi elaborado e efetivado no primeiro semestre de 2017, com a chegada do professor e orientador deste projeto, Zanei Barcellos. E surgiu com a proposta descrita na ementa:

Vivência de rotinas produtivas típicas de redação multiprofissional: elaborar pautas, apurar informações, redigir e editar textos para divulgação em portal de notícias e dispositivos móveis, com o uso de diversos recursos. Podcast, radioweb, webtelejornalismo. Redação de conteúdo jornalístico multimídia. Ferramentas de webdesign e de softwares de edição de áudio e vídeo (PPT, 2017, s/p). (BARCELLOS, 2018, p. 2-3)

De acordo com o projeto, o objetivo geral é “criar, produzir e manter um veículo jornalístico multiplataforma para mobiles baseado em redes sociais e site jornalístico com o trabalho em uma redação virtual”. O jornal-laboratório Campus Multiplataforma foi projetado para a Web, ele possui comunicação própria para o site e algumas redes sociotécnicas (BARCELLOS; LUDUVICE, 2017, p. 3).

A proposta elaborada no primeiro semestre de 2017 e reformulada a cada semestre traz inovação e experimentação e caminha em sintonia com as exigências pedagógicas do MEC e

as novas redações. Ao analisar os projetos podemos dividir a disciplina em três fases: teorização e elaboração editorial do jornal; execução do jornal; análise e documentação dos processos (BARCELLOS; LUDUVICE, 2017).

Tabela I – Resumo geral dos projetos do Campus Multiplataforma

Ano	Título do Projeto	Autor	Coautor (es)	Quantidade de alunos
1/2017	Projeto e processo de desenvolvimento coletivo de veículo jornalístico digital multiplataforma	Zanei Ramos Barcellos	Vivien Doherty Luduvicé	27 alunos na disciplina
2/2017	Projeto e processo de desenvolvimento coletivo de veículo jornalístico digital multiplataforma	Zanei Ramos Barcellos	Vivien Doherty Luduvicé; Ana Paula Almeida Castro; Camila Beatriz da Silva Lima	18 alunos na disciplina
1/2018	Projeto e processo de desenvolvimento coletivo de veículo jornalístico digital multiplataforma	Zanei Ramos Barcellos	Pollyana Fonseca	30 alunos na disciplina
2/2018	Projeto e processo de desenvolvimento coletivo de veículo jornalístico digital multiplataforma	Zanei Ramos Barcellos	Eder Rodrigues	24 alunos na disciplina
1/2019	Projeto e processo de desenvolvimento coletivo de veículo jornalístico digital multiplataforma	Zanei Ramos Barcellos	Em desenvolvimento	24 alunos na disciplina

O projeto de um jornal multiplataforma está sendo elaborado de forma conjunta entre alunos e professor. Na primeira etapa da disciplina, fase de teorização, realizaram discussões em profundidade a respeito de “conceitos que entrelaçam a realidade das redações” com o advento da tecnologia e a presença constante de conectividade. Entre os conceitos debatidos estão: hipertextualidade (NELSON, 1960), (NOJOSA, 2007), (LÉVY, 1996); transmedia storytelling (JENKINS, 2011), (SCOLARI, 2011); redação virtual (BARCELLOS; GONZATTO; BOZZA, 2014). Todos os conceitos e discussões foram fundamentais para o desenvolvimento e implantação do veículo jornalístico proposto (BARCELLOS; LUDUVICE, 2017, p. 5-7).

Na segunda fase, os alunos deram início à produção conforme as decisões acordadas na fase de teorização do projeto. Segundo Barcellos (2018), a estrutura organizacional do Campus Multiplataforma retrata um formato de trabalho mais colaborativo no estilo de mesa redonda, para favorecer o diálogo entre os editores e repórteres, garantindo assim a participação de todos nas tomadas de decisões e a integração entre as diversas plataformas (Verificar Figura VII).

3. 5. 1 FUNCIONAMENTO DO CAMPUS

Como projeto piloto, a turma 1/2017 do jornal Campus Multiplataforma realizou um intenso trabalho de pesquisa e decisão editorial. Conforme descrito no projeto, as decisões envolveram: o estilo de jornal (multiplataforma), o formato de atuação (com linguagem própria e descentralizado em quatro plataformas), definição do nome (manter o nome Campus Online por ser consagrado junto ao público), tipos conteúdos a serem publicados (notícias sobre a vida universitária na UnB), conteúdo focado em um suporte (consumo via smartphone), tomada de decisão democrática (descentralizada e definida por um Conselho Editorial plural); cobertura de forma ininterrupta (manhã, tarde e noite, às vezes em tempo real) (BARCELLOS; LUDUVICE, 2017, p.9-11).

A primeira turma do Campus Online foi composta por 27 alunos e contou com quatro equipes para a produção de conteúdo para as plataformas escolhidas (Facebook, Instagram, Twitter e site) e mais dois grupos: Conselho Editorial e Radioescuta. O projeto de trabalho em cada plataforma foi desenvolvido por grupos temporários que foram alterados na fase de produção de conteúdo, ou seja, os alunos que desenharam a proposta para o Twitter, por exemplo, não foram os mesmos que produziram os conteúdos para essa plataforma.

Os estudantes foram distribuídos entre as plataformas, conforme escolha individual e os grupos se alternavam durante o período de produção compreendido entre 26 de abril a 16 de junho. Também contaram com a colaboração de alunos voluntários da Faculdade de Comunicação, que se dispuseram a realizar pautas mediante o convite feito a eles em sala de aula pelos integrantes da turma. Na sequência, foi realizado um teste de seleção que consistia na produção de uma matéria jornalística. O trabalho dos voluntários se restringiu ao cumprimento de pautas sob a supervisão direta dos editores chefes das plataformas, para que desta forma não se perdesse a linha editorial estabelecida. A contribuição de alunos fora da disciplina aconteceu nas duas turmas de 2017. (BARCELLOS; LUDUVICE, 2017, p.12).

Com os integrantes das plataformas definidos e a equipe da Radioescuta montada, foi então definido o Conselho Editorial:

Os integrantes de cada plataforma e da Radioescuta, em comum acordo, escolheram seu editor chefe e sua própria função. Os editores-chefes escolhidos passaram a integrar o Conselho Editorial. (...) cada plataforma planejou sua forma de comunicação virtual, a forma de envio de material, os horários e processos de trabalho, as narrativas próprias de cada uma e as formas de conexão entre as plataformas entre si, com o Conselho Editorial e com a Radioescuta (BARCELLOS; LUDUVICE, 2017, p. 9-12).

A turma 2/1017 do Campus Online foi composta por 18 alunos e contou com equipes para a produção de conteúdo para as plataformas escolhidas (Facebook - com a produção do “Campus Café” -, Instagram, Twitter e site).

Entre as mudanças do primeiro semestre de 2017 para o segundo estão: a gestão de trabalho e demandas pela ferramenta *Trello*. O Campus Café (programa ao vivo na página do Facebook do Campus) que foi caracterizado como uma plataforma dentro da plataforma Facebook, as produções visuais e de arte passaram a ser uma editoria, e criaram o cargo de Chefia de Reportagem para ter uma pessoa responsável por distribuir as pautas entre os repórteres e selecionar os alunos colaboradores.

A grande contribuição para a linha editorial e posicionamento do jornal foi a proposta de acessibilidade para o veículo, no qual passaram a descrever as imagens por meio de legendas o que permite que softwares de leitura de tela captem as informações sobre a parte visual. Na plataforma Twitter, o recurso de legenda pode ser habilitado, no Facebook e Instagram eles utilizaram a marcação #PraCegoVer, e para os vídeos utilizaram o recurso de legendas. No site, implementaram ao código fonte o aplicativo de tradução textual para Língua Brasileira de Sinais (Libras), Hand Talk (BARCELLOS; LUDUVICE; CASTRO; LIMA, 2017, p. 67-74).

A turma do primeiro semestre de 2018 manteve a proposta de acessibilidade e divulgação do Campus, como sugerido e executado no semestre anterior. A turma foi formada por 30 alunos. E as principais inovações propostas envolvem a criação de um Aplicativo em parceria com alunos do curso de Engenharia da Computação, a criação de um podcast do Campus, desenvolvimento de uma linguagem jornalística para o YouTube e algumas reformulações na identidade visual, também criaram a editoria Aplicativo/WhatsApp (BARCELLOS; FONSECA, 2018, p. 15).

A quarta turma foi composta por 24 alunos. Deu sequência ao estilo de narrativas de cada plataforma, manteve de forma atenta as soluções de acessibilidade, buscou retratar mais pautas sobre inclusão e aprimorou a hierarquização das matérias no App. Inovou em relação ao site, com uma solução tecnológica mais ágil e capaz de arquivar o material publicado e transformaram a editoria Aplicativo/WhatsApp em duas.

O Quadro II apresenta a inserção de novas plataformas ao longo dos semestres no jornal Campus Multiplataforma.

Quadro 2 - Utilização de plataformas no Campus

Plataformas	1/2017	2/2017	1/2018	2/2018	1/2019
Aplicativo	Não	Não	Desenvolvimento	Sim	Sim
Facebook	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Instagram	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Site	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Twitter	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
WhatsApp	Não	Não	Não	Sim	Sim
YouTube	Sim (repositório)	Sim (repositório)	Desenvolvimento	Parado	Sim

Fonte: A autora, 2019.

3.5.2 CONSELHO EDITORIAL

O Conselho foi composto pelo editor chefe de cada plataforma (site, Facebook, Instagram, Twitter, Radioescuta) e o professor da disciplina como secretário de redação. O conselho é responsável pela tomada de decisão, definição da linha editorial, aprovação das pautas, definição das plataformas, narrativas e responsável pela revisão, bem como a definição dos horários de publicação (BARCELLOS; LUDUVICE, 2017, p. 13).

De acordo com o projeto, a escolha por um Conselho Editorial com mais de um editor chefe foi feita para privilegiar as decisões coletivas, reduzir a centralização, diminuir as chances de erro e dividir a responsabilidade sobre questões polêmicas e graves.

No segundo semestre de 2017, a formatação do conselho foi acrescida da presença do editor chefe do Campus Café; do Chefe de Reportagem; e do editor de arte, que ficou responsável pela reformulação do Manual de Identidade Visual (MIV) do jornal e por garantir a harmonia entre as produções e solicitadas por outros editores-chefes. No semestre 1/2019, também realizaram ações de divulgação do jornal em meios digitais e com guerrilhas em espaços da UnB (BARCELLOS; LUDUVICE; CASTRO; LIMA, 2017).

Para o primeiro semestre de 2018, o Conselho passou a ser composto por 12 pessoas, sendo um editor-chefe de cada plataforma, a chefe de reportagem, “os editores das mídias ligadas ao site, o diretor de arte, o secretário de redação, a editora-chefe da Radioescuta e a responsável pelas métricas” (BARCELLOS; FONSECA, 2018, p. 26).

No segundo semestre de 2018, o Conselho contou com nove integrantes, sendo eles: 1. Secretário de redação; 2. Chefe de reportagem; 3. Editor de Arte; 4. Editor-chefe do Facebook; 5. Editor-chefe do Instagram; 6. Editor-chefe do Twitter; 7. Editor-chefe do Site; 8. Editor-chefe do WhatsApp/Aplicativo; 9. Editor-chefe da Radioescuta, como mostra a Figura VIII.

Figura VIII – Composição do Conselho Editorial da turma 2/2018

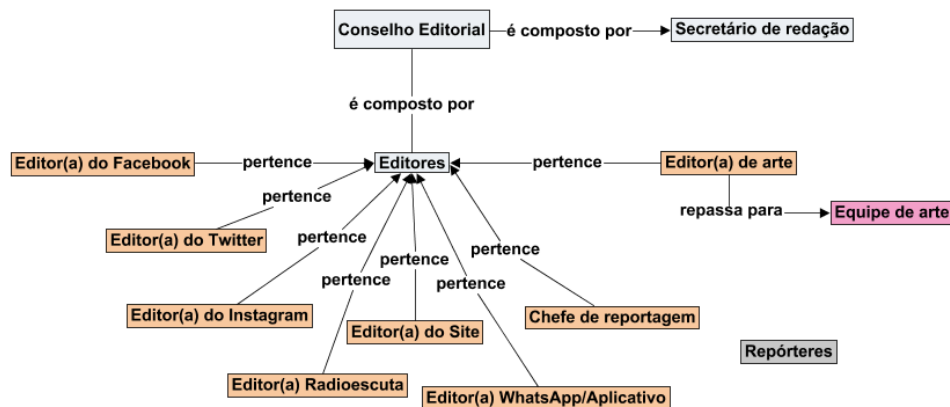


Figura 8 - Composição do Conselho Editorial da turma 2/2018

Fonte: BARCELLOS; RODRIGUES; 2018, p. 35 adaptado pela Autora

A composição do Conselho passou por mudanças entre elas: a retirada do Chefe de Reportagem e do Chefe da Radioescuta. Também contou com a separação da editoria de Aplicativo e WhatsApp, o que demandou um editor-chefe para cada um dessas plataformas. O Conselho está organizado como mostra a Figura IX:

Figura IX – Composição do Conselho Editorial 1/2019

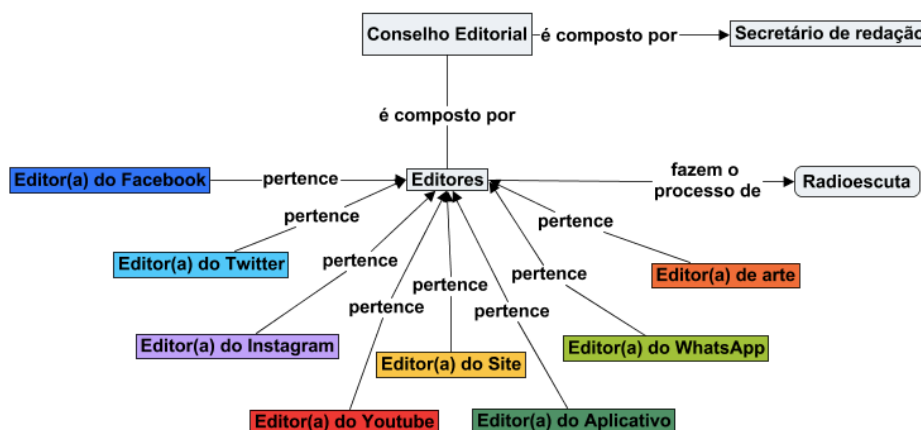


Figura 9 - Composição do Conselho Editorial da turma 1/2019

Fonte: A autora, 2019.

3. 5. 3 RADIOESCUTA

A Radioescuta é um grupo, entre os alunos, que tem a responsabilidade de rastrear e capturar os principais e mais recentes acontecimentos do dia, semana e mês para selecionar o que pode gerar boas pautas para o jornal e encaminhar aos editores.

As informações podem ser coletadas por diversos canais, como: a comunicação oficial da UnB, redes sociais, entidades acadêmicas, cartazes de divulgação, com leitores do Campus ou pela imprensa local. As potenciais pautas devem ser repassadas de forma dinâmica para os editores, que compõem o Conselho. A Radioescuta também faz o controle das pautas e das métricas ou resultados de cada rede, para isso o grupo conta com quatro integrantes.

No segundo semestre de 2017, o responsável pela Radioescuta passou a ser considerado editor-chefe e fez a gestão das pautas pela ferramenta *Trello*. Por conta da quantidade menor de alunos, a Radioescuta foi reduzida a uma única pessoa, “cujas funções foram mantidas, com exceção da responsabilidade de gerenciar as métricas” (BARCELLOS; LUDUVICE; CASTRO; LIMA, 2017, p. 21).

Já no primeiro semestre de 2018, foram definidos três alunos para a Radioescuta, dois deles foram responsáveis por rastrear os fatos e o terceiro assumiu o papel de capturar as métricas e compartilhar com toda a turma os resultados. Entre esse grupo, um deles também exercia a função de editor-chefe e participava do Conselho (BARCELLOS; FONSECA, 2018).

No segundo semestre de 2018, manteve-se o editor-chefe da Radioescuta e a equipe era formada por um único integrante que gerenciava os fatos que poderiam se tornar matéria e, nesse caso, os repórteres também procuraram suas pautas. Na turma de 1/2019, o processo de Radioescuta foi realizado pelos próprios editores-chefes que elaboravam a pré-pauta e levavam o material para ser debatido no Conselho Editorial.

3.5.4 MÉTRICA

Considerando a relevância e autonomia de cada plataforma (Facebook, Instagram, Twitter e site) para desenvolver o trabalho jornalístico, a turma entrou em acordo quanto à necessidade de acompanhar as estatísticas oferecidas por cada plataforma e decidiram criar uma seção denominada métrica para o acompanhamento e mensuração dos resultados obtidos em cada rede e com cada conteúdo.

Em conjunto, consideraram adequado que um aluno com experiência prévia sobre o assunto assumisse a tarefa de acompanhar todas as publicações em todas as plataformas, depois definiram delegar para um dos integrantes da Radioescuta. O responsável pelas métricas deveria entregar uma apresentação periódica aos editores chefes para analisarem a repercussão do conteúdo, volume de publicação, tipos de interação, evolução das páginas em cada rede e assim pudessem aprimorar (reforçar ou ajustar) suas decisões editoriais. Nos demais semestre isso mudou.

No segundo semestre de 2017, por conta do número pequeno de membros definiram que os editores-chefes de cada plataforma iriam monitorar as métricas e apresentá-las periodicamente à turma, para que eles pudessem avaliar a repercussão de cada conteúdo publicado (BARCELLOS; LUDUVICE; CASTRO; LIMA, 2017).

Para o primeiro semestre de 2018, um dos membros da Radioescuta ficou responsável por capturar as métricas e compartilhar com o grupo os resultados. Já na turma 2/2018, optaram por não ter mais esse processo. E, atualmente, ele é feito pelos próprios editores de cada plataforma. As métricas captadas são repassadas à toda redação em uma reunião semanal e conjunta entre Conselho Editorial e repórteres.

3.5.5 TWITTER

A partir de um estudo prévio sobre público, formato e narrativas do Twitter, decidiram dialogar diretamente com o público-alvo definido e assim decidiram personificar o perfil com um personagem, cujo nome escolhido foi Campusito e as características foram criadas por decisão coletiva.

(...) o Twitter deixa de ser uma ferramenta de compartilhamento das produções de outras plataformas, como o site, para ser uma rede independente, com conteúdo próprio e função determinada. Com perguntas, enquetes e uma linguagem que fará os seguidores se identificarem com o personagem, o Campus Twitter pretende aproximar os que leem dos que escrevem. (BARCELLOS; LUDUVICE, 2017, p. 19)

O trabalho com o Campusito na turma 1/2017 foi realizado por quatro integrantes, sendo um editor-chefe e três repórteres.

Cada repórter será responsável por um tema fixo, o qual cobrirá todos os dias; além disso, toda semana o editor chefe vai distribuir pautas de outros temas. Eles serão hierarquicamente distribuídos onde o editor chefe coordenava o trabalho dos três. (BARCELLOS; LUDUVICE, 2017, p. 20)

A segunda turma de 2017 optou por manter a linha editorial, tornar o Campusito mascote de todas as plataformas, tendo atuação mais forte no Twitter, onde foi criado. Entre as novidades, a equipe buscou tornar a plataforma “mais inclusiva com ferramentas que facilitam a acessibilidade para portadores de deficiência” por meio de uma funcionalidade nativa do Twitter, que permite adicionar descrições de imagem automaticamente (BARCELLOS; LUDUVICE; CASTRO; LIMA, 2017, p. 26).

No primeiro semestre de 2018, foi mantido o cuidado com as questões de acessibilidade, o conteúdo seguiu pautado por cinco estilos de narrativa (retuíte, Twitter List, Trending Topics, Periscope e Moments). (BARCELLOS; FONSECA, 2018).

Já no segundo semestre de 2018, focaram na informação passada por meio do "microlide", esse formato responde apenas três questões do lide: o quê, quem e onde. Deram início ao uso de tags no início do tuíte e também fizeram uso dos Twitter cards. E foi preservada a estruturação da publicação em três tipos: informacional; chamadas de eventos; conversacional, sempre considerando a personificação do mascote Campusito (BARCELLOS; RODRIGUES, 2018, p. 71).

3.5.6 FACEBOOK

A equipe do Facebook foi composta por dois editores chefes e cinco repórteres. Os editores se revezavam no trabalho, sendo que um editor-chefe participava da reunião de abertura e o outro, da reunião de fechamento, que ao longo do projeto foi dispensada presencialmente, pois o Conselho Editorial permaneceu conectado virtualmente. E os repórteres se dividiam para o trabalho nos turnos da manhã, tarde/noite.

O planejamento definiu que seriam três publicações no período da manhã, três à tarde e uma à noite, sendo que elas variam entre: lives, textos, stories, canvas, vídeos e todos os

formatos que a plataforma oferece. Os alunos também assumiram o trabalho de monitoramento a partir do Facebook Analytics. Esse acompanhamento serviu para nortear as estratégias quanto a horário e dia de publicação.

A equipe composta por sete integrantes assumiu o modelo de trabalho de uma redação virtual na qual as demandas, desenvolvimento e toda execução de pauta foi registrada na ferramenta *Trello*. Eles criaram uma organização pelas seguintes áreas: controle de produção, cronograma de postagem e fluxo de produção. E todas as pautas, assim como o material para revisão era compartilhado pela ferramenta. Além da decisão editorial de priorizar narrativas na plataforma, optaram por divulgar alguns dos produtos feitos para as outras plataformas, como os especiais do site e as fotos do Instagram.

Com a segunda turma de 2017, as transmissões ao vivo com resumo das notícias do dia ou da semana, intituladas de “Campus Café”, passaram a ter edição especial gravada para entrar aos sábados.

De acordo com os projetos de 2018, não houve nenhuma grande alteração, seguiram as orientações de narrativa dos projetos anteriores, bem como de acessibilidade. Os estudantes aprimoraram as táticas para divulgação e alcance da página, como: convidar pessoas para acompanhar a página, utilizar tags, links diretos para conta do campus no Facebook etc.

3. 5. 7 INSTAGRAM

Para essa plataforma, foram designados cinco estudantes, sendo “um editor chefe, um editor gráfico (com habilidade em ilustração), dois repórteres fotográficos e um repórter redator” (BARCELLOS; LUDUVICE, 2017, p. 50).

A “versatilidade da plataforma” permite trabalhar as chamadas pautas frias (*soft news*) e ao mesmo tempo trabalhar com a reformulação das pautas quentes (*hard news*) de modo dinâmico e reflexivo (BARCELLOS; LUDUVICE, 2017, p. 44).

Além de publicações próprias, o perfil do jornal estará aberto para o diálogo com o público por *inbox* quando necessário e para repostar as interações. As narrativas adotadas seguirão as funcionalidades da ferramenta, com stories, fotografia, live, vídeos, ao vivo, galeria de fotos, boomerang e imagens de bastidores (BARCELLOS; LUDUVICE, 2017).

As mudanças realizadas pela turma do segundo semestre de 2017 se deram principalmente quanto a quantidade de membros que foi de cinco para quatro, pois os estilos de narrativa foram mantidos (BARCELLOS; LUDUVICE; CASTRO; LIMA, 2017, p. 45-46).

Para as turmas de 2018, o uso dos Stories foi intensificado, as opções de narrativa foram mantidas, incluíram a proposta de acessibilidade e a equipe de 1/2018 contou com o editor-

chefe, um fotógrafo e dois repórteres, enquanto, a turma de 2/2018 foi composta por editor-chefe, editor gráfico, repórter e fotógrafo. Por ser uma plataforma predominantemente visual, estavam em constante contato com a editoria de arte e os conteúdos seguiram o manual de redação estabelecido para o Instagram (BARCELLOS; FONSECA, 2018, p. 66).

3.5.8 SITE

O foco do site será a produção de conteúdos especiais, mais aprofundados, especiais semanais e assumirá um estilo mais de revista e, ao mesmo tempo, vai reforçar as diversas mídias que serão utilizadas pela equipe. A ideia é que o site “funcione, também, como um hub em que as demais mídias sejam convergidas” (BARCELLOS; LUDUVICE, 2017, p. 30).

As narrativas adotadas podem variar, afinal essa é uma plataforma multimídia, com foco na integração entre os mais diversos tipos de produção, como: vídeo, foto, infografia, áudio, além do texto escrito.

A equipe do site foi composta por dez pessoas, um editor chefe, um editor de especiais, editor de site, editor de arte e seis repórteres, que se organizavam para a apresentação do “Bom Dia UnB” (“programete diário transmitido em streaming”). As editorias do site foram organizadas em: cultura; comunidade; esporte; especiais; opinião e ombudsman (BARCELLOS; LUDUVICE, 2017, p. 33). E coube aos alunos definirem a identidade visual e hierarquia do site, assim como acompanhar ativamente o desenvolvimento do Sistema de Gerenciamento de Conteúdo (CMS - *Content Management System*) do site em Joomla.

Entre as mudanças do segundo semestre de 2017 estão: a retirada da seção Ombudsman do portal, a mudança de CMS por conta das dificuldades e atrasos que “prejudicaram o ritmo das postagens”. Sendo assim, a turma optou por fazer uso da plataforma Jimdo criada por uma startup. O desenho de template já tinha sido desenvolvido por membros do semestre anterior. No entanto, o site apresentou problemas na relação entre o CMS e o domínio campus.fac.unb.br e o setor de Tecnologia da Informação (TI) da FAC informou que para continuar com o domínio o site deveria ser em CMS Joomla ou WordPress. Por isso, optaram por desenvolver o site em WordPress (BARCELLOS; LUDUVICE; CASTRO; LIMA, 2017, p. 45-46).

A turma de 1/2018 buscou novas possibilidades de CMSs, mas por falta de tempo continuaram com o Wordpress e mantiveram o mesmo domínio para o Campus. Foi inserida uma nova editoria para atender o Aplicativo que foi proposto e desenvolvido em parceria com os alunos do curso de Ciência da Computação. Os alunos desta turma enfrentaram uma invasão ao site que inviabilizou o trabalho na mesma plataforma e restou a equipe “apagar e recomeçar o site” com um tema gratuito do Wordpress. No novo site, criaram as seguintes editorias:

Campuscast, Comportamento, Editorial, Educação, Opinião e Política. A equipe passou a contar com um responsável técnico, além do editor e dos repórteres para supervisionar o site, cuidar da diagramação do conteúdo, postar as matérias e cuidar de questões de navegação (BARCELLOS; FONSECA, 2018, p. 75).

O site proposto pela turma do segundo semestre de 2018 buscou ser uma "solução estável", com possibilidade de arquivar o material publicado e oferecer maior autonomia para os estudantes responsáveis por esta plataforma (BARCELLOS; RODRIGUES, 2018, p. 53).

O novo site foi desenvolvido em React uma espécie de biblioteca em JavaScript - linguagem de programação também utilizada no desenvolvimento do Facebook. De acordo com o projeto de 2/2018, a programação do site foi elaborada de forma independente dos servidores da Faculdade de Comunicação (FAC) e da UnB; foi construída para gerar um "histórico imutável dos conteúdos"; contou com "interface legível e intuitiva" para os produtores e consumidores de conteúdo; e foi elaborada em Open Source (código aberto) (BARCELLOS; RODRIGUES, 2018, p. 53-54).

Entre as funcionalidades do novo site estão:

1. Navegação semântica de matérias (busca por tags, editorias, autores);
2. Interface intuitiva e responsiva;
3. CMS customizável de acordo com as mudanças do projeto;
4. Integração de conteúdo externo por meio de embeds (incorporação de vídeos, podcast, links externos);
5. *Workflow* editorial (elaborado a partir da hierarquia de produção pelos repórteres e revisão dos editores);
6. Acessibilidade em termos de programação;
7. Arquivamento do conteúdo;
8. Alta performance de navegação

O site foi desenvolvido como trabalho de conclusão de curso dos alunos Leonardo Dino e Vitor Dino da Faculdade de Comunicação (FAC/UnB). E toda a documentação está disponível no Github do Campus⁵.

⁵ <https://github.com/campus-online>

3.5.9 APLICATIVO

A partir da observação de aplicativos jornalísticos, a primeira turma de 2018 percebeu a necessidade de criar um *App* para o Campus. O Aplicativo foi pensado pelo professor Zanei e os alunos para atender: “critérios jornalísticos”, “identidade visual em harmonia com as demais plataformas e marcas do Campus”; e foi desenvolvido em parceria com o professor doutor Benedito Medeiros, do Departamento de Ciências da Computação (CIC/UnB), e com alunos de Engenharia de Computação. O *App* foi uma inovação da turma de 1/2018 e contou com uma proposta de notícias em “flashes”, “com caráter objetivo, rápido e sucinto” ao estilo do lide jornalístico. “A proposta é que seja algo ágil, com ou sem fotos ou vídeos, aberto para possíveis links de outros conteúdos do Campus Multiplataforma e deve reunir todas as outras redes do Campus”. (BARCELLOS; FONSECA, 2018, p.76).

A turma de 2/2018 continuou com a produção dos “flashes” feita em sua maioria pelo editor-chefe e publicadas exclusivamente por ele. A hierarquização do conteúdo, de acordo com os critérios de noticiabilidade, foi um dos pontos aprimorados no segundo semestre de 2018 e segue em busca de melhorias com a turma 1/2019.

3.5.10 WHATSAPP

Inicialmente, o WhatsApp e o Aplicativo compunham uma única editoria. No entanto, decidiram separar o trabalho das duas plataformas. Com estudo prévio, elaboraram o estilo editorial assumido pelo jornal para a rede e reuniram orientações sobre a divulgação de texto, vídeo, gifs, áudio, imagens.

O jornal Campus Online pretende acrescentar a plataforma WhatsApp como uma de suas mídias no segundo semestre de 2018. Para alinhar-se com o caráter transmidiático do jornal, o conteúdo a ser veiculado na plataforma será original e independente, mas consonante com conteúdos das outras plataformas. (BARCELLOS, RODRIGUES, 2018, p. 93)

A equipe do jornal-laboratório buscou utilizar a plataforma com a variedade de narrativas que ela possibilita (texto, áudios, imagens, vídeos, gifs). O conteúdo produzido para o WhatsApp do Campus é focado nos eventos da universidade, nos episódios culturais e foi pensado para não incorrer na estatística de material falso divulgado pelo WhatsApp. De acordo com o projeto, o WhatsApp do Campus é “um meio de comunicação: que permite realizar entrevistas, informar de maneira ágil, conseguir furos” (BARCELLOS; RODRIGUES; 2018, p. 98).

Para o primeiro semestre de 2019, o trabalho jornalístico na plataforma foi mantido e reforçaram a divulgação do número de WhatsApp do Campus.

3.5.11 PODCAST

O podcast foi uma narrativa sugerida pelo professor e apoiada pelos alunos. A escolha de utilizar podcasts vai em sintonia com as tendências de crescimento desse formato, que se mostra versátil em sua forma de consumo e características multiplataforma para ser acessado em desktop, smartphones, notebook ou tablets.

Depois de um vasto estudo e identificação de exemplos jornalísticos para podcast, analisaram também as plataformas, que funcionam como repositório acessível para conteúdos nesse formato e a equipe do primeiro semestre de 2018 formulou o projeto editorial com temas diversificados.

O projeto de podcast elaborado propôs dois programas semanais, organizados em blocos e sendo um às segundas-feiras e outro às sextas-feiras. Nos programas de segunda, seriam três blocos: primeiro, pauta de serviço sobre o RU e Campus Indica sobre diversos temas; segundo, “Por dentro da UnB” com projetos da faculdade; terceiro, interação com ouvintes, pedido de indicações sobre projetos e o “Fica Dica” com orientações sobre português, ABNT e línguas estrangeiras. Na sexta, seriam dois blocos, o primeiro com enquetes e tweets sobre o tema da semana e o segundo, com entrevistas com fontes relacionadas ao tema da semana (BARCELLOS; FONSECA, 2018, p. 37-38).

O podcast conta com dois repórteres e um editor que é direcionado pelo editor-chefe do site. A turma de 2/2018 manteve os estudos sobre a narrativa em podcast, o estilo de publicação, a linha editorial e a proposta de programação formulada pelos alunos de Campus Multimídia de 1/2018.

3.5.12 YOUTUBE

Uma plataforma em constante crescimento, que segundo o YouTube Insights (2017), 95% da população brasileira online acessa a rede e a maior parte dos usuários são pessoas com idade entre 18 e 49 anos. Os estudos feitos sobre a plataforma permitiram contextualizar como as turmas anteriores utilizaram a rede, como são os trabalhos jornalísticos produzidos para esse espaço online, e despertam ideias de narrativas a serem adotadas.

Durante os dois semestres de 2017, o jornal Campus utilizou o YouTube como uma espécie de repositório para os vídeos produzidos. O material ainda estava muito atrelado ao

estilo de TV e as gravações de entrevista, o que revela que o conteúdo não era produzido para alimentar o canal.

A primeira turma de 2018 se propôs a produzir conteúdo original para o YouTube, com vídeos de até 3 minutos sobre o cotidiano, comportamento e cultura na universidade. A proposta era desassociar a narrativa jornalística audiovisual da estrutura da TV e assumir o desafio de “encontrar um formato próprio do veículo” (BARCELLOS; FONSECA, 2018, p. 45).

O caminho para a produção nessa plataforma exigiu “rotinas produtivas organizadas” para criar conteúdos originais e atrativos. Entre as decisões de inovação a equipe optou por produzir os vídeos pelo celular, padronizaram as gravações em iPhones 6 e smartphones superiores, para manter a mobilidade que o próprio jornal-laboratório possui (BARCELLOS; FONSECA, 2018, p. 45).

Durante o segundo semestre de 2018, o projeto ficou parado e foi retomado com a turma de 1/2019.

3.5.13 EDITORIA DE ARTE

A editoria criada em 2/2017 foi estabelecida para formular a identidade visual do jornal-laboratório, garantir harmonia entre as postagens e sintonia entre os conteúdos. Coube a esta editoria cuidar do “design, planejamento e produção de eventuais projetos digitais de infografia, design de informação e visualização de dados junto das editorias das outras plataformas, sobretudo do site”. Em 2017, o logotipo para o Campus foi criado e no semestre seguinte reformulado (BARCELLOS; FONSECA, 2018, p. 78).

O grupo de alunos dessa editoria ficou responsável pelo estudo e escolha de fontes, cores, desenho e reestilização do mascote Campusito. Elaboraram o Manual de Identidade Visual do jornal, fortaleceram a identidade e harmonia entre as produções visuais. A estrutura da editoria foi mantida para os semestres seguintes (1/2018 e 2/2018), composta por um editor e dois membros. No entanto, o logotipo do jornal passou por transições entre as turmas de 2/2017 e 2/2018.

Ao observar as aulas e reuniões do Campus Multiplataforma, compreendeu-se que essa editoria transita pelo ambiente online e offline do jornal para atender e colaborar com todas as outras editorias, propor narrativas de acordo com as pautas e plataformas definidas pelo Conselho Editorial.

3.6 PROPOSTA DE *WORKFLOW*

3.6.1 MAPA MENTAL

O mapa mental foi utilizado como uma primeira forma de visualização do *workflow* do Campus em busca de um registro visualmente intuitivo sobre o processo. De acordo com Buzan (1996), o criador da técnica, mapas mentais são maneiras de registrar informações. Eles permitem transmitir aquilo que está na mente, organizar os pensamentos e expandir a compreensão.

Ao longo dos dois anos e meio de trabalho, houve várias mudanças e adaptações próprias de cada turma. As principais contribuições foram: inclusão de novas plataformas, como Aplicativo, WhatsApp, YouTube; inclusão de narrativas, por exemplo, podcast, textos de acessibilidade; e outras mudanças de característica mais gerencial como a distribuição dos repórteres de acordo com as demandas de pauta e não apenas por plataformas.

Considerando a flexibilidade da equipe, os processos, linha editorial e fluxo de trabalho, foi elaborado um *workflow* para demonstrar as etapas de produção da redação do Campus Multiplataforma, como visto na Figura X, por baias, e na Figura XI, em formato cronológico.

Figura X – Mapa Mental Organizado em baias

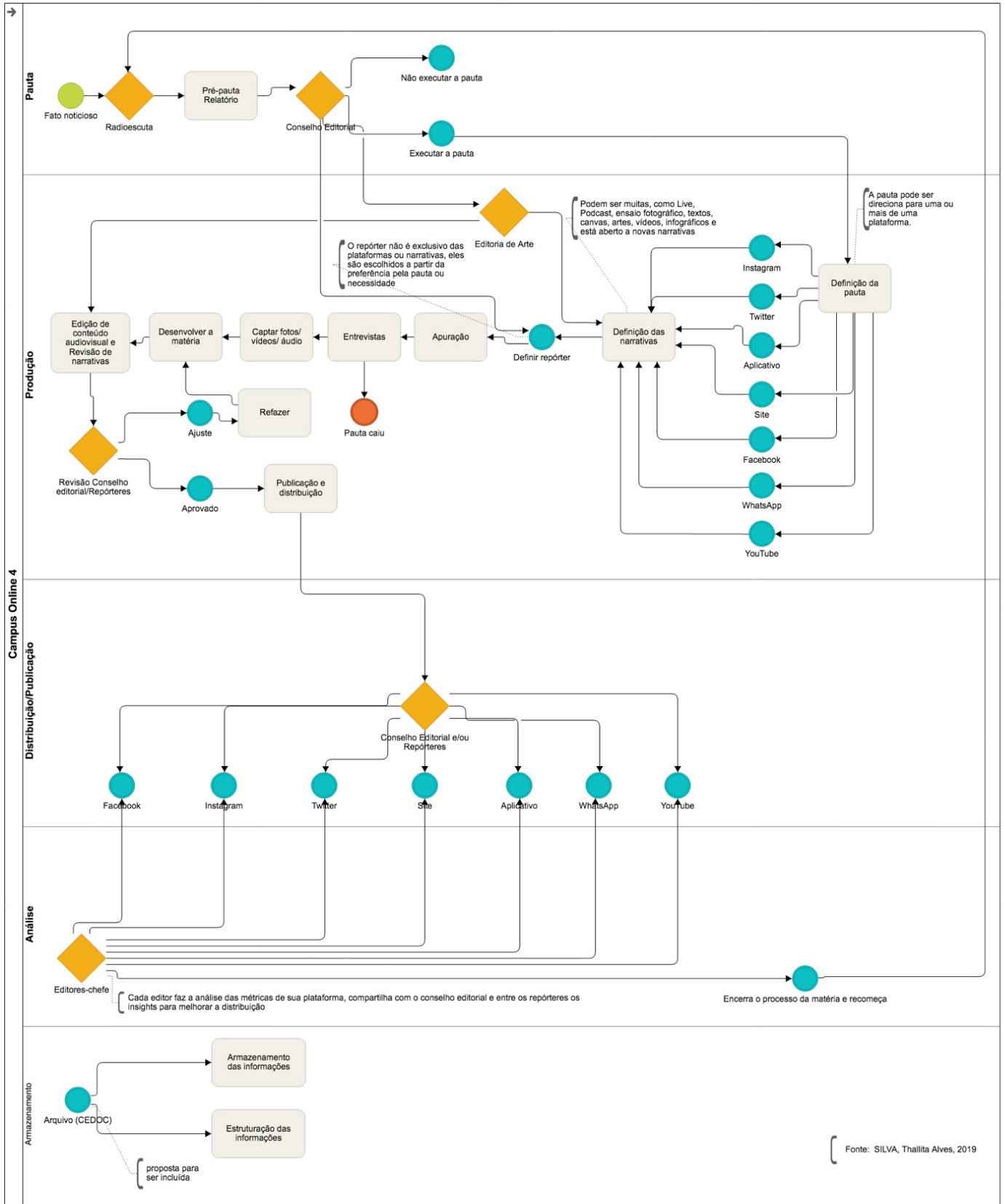
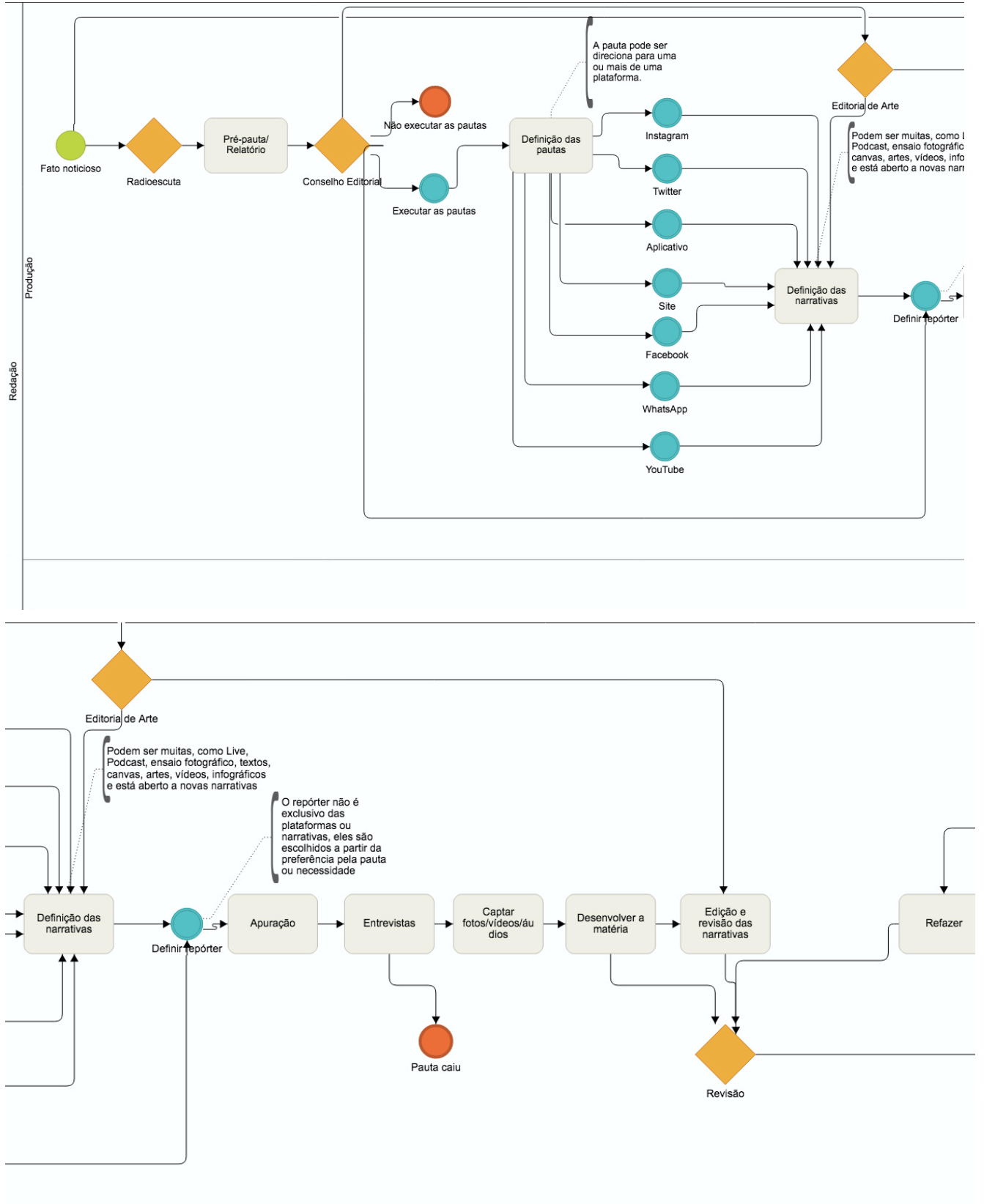


Figura 10 - Mapa Mental Organizado em baias

FONTE: A autora, 2019.

Figura XI – Mapa mental em visualização cronológica



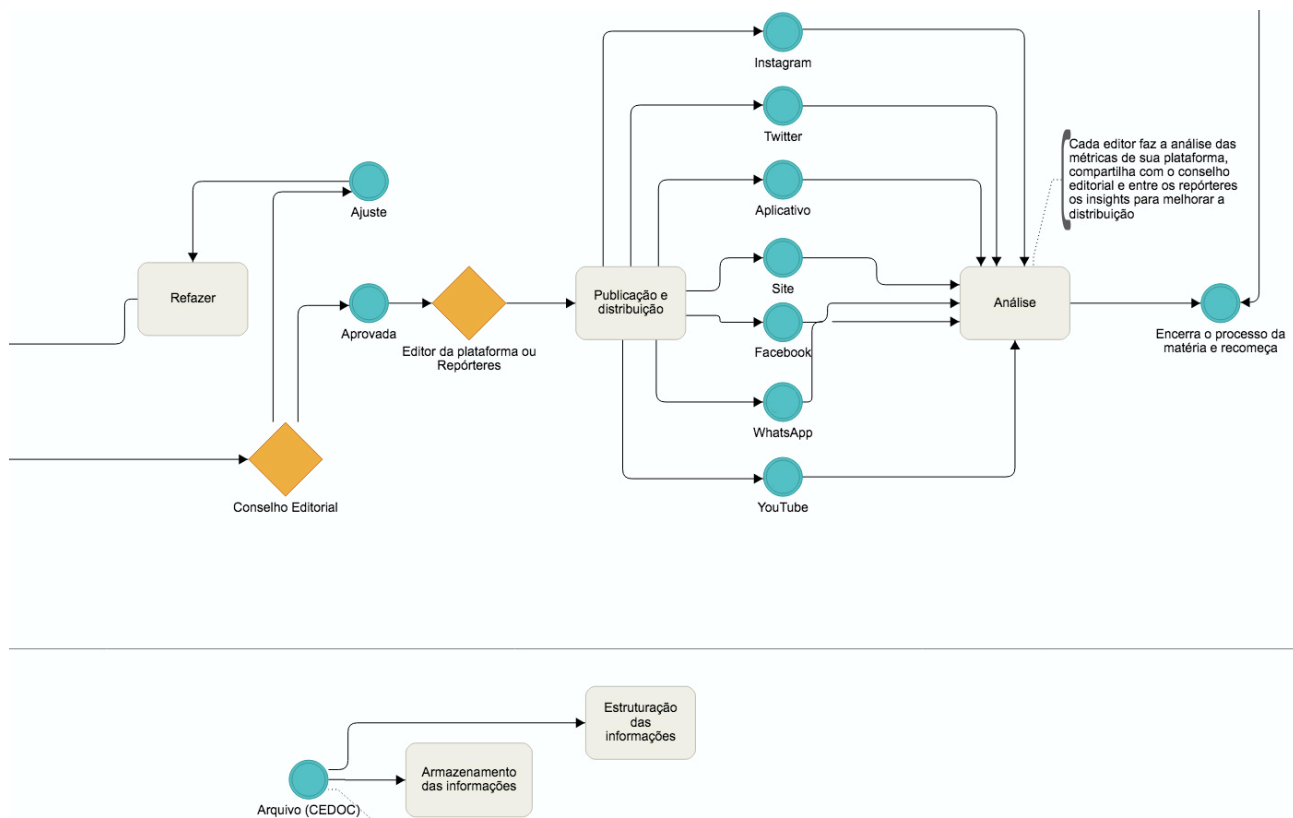


Figura 11 - Mapa mental em visualização cronológica

FONTE: A autora, 2019.

O modelo foi proposto com o intuito de descrever o processo de trabalho, compreender as etapas de produção, apresentação, distribuição e análise do conteúdo. O modelo representado nas Figuras X e XI foi desenvolvido na ferramenta de modelagem e gestão de processos Heflo⁶, por ser uma plataforma online, *freemium*, com utilização intuitiva e vastos recursos visuais.

A identificação do Conselho Editorial, ou de ao menos um dos membros, pode ser percebida pelo losango laranja ao longo do processo. A representação das plataformas também possui o mesmo formato para marcar que todos possuem a mesma relevância e não exercem hierarquia ou subordinação entre si.

Para a elaboração, consideramos o processo de pré-pauta do jornalismo feito em sua maioria pela Radioescuta que, neste semestre, foi realizada pelos próprios editores e

⁶ <https://www.heflo.com/pt-br/>

apresentada ao Conselho Editorial para discussão e decisão sobre a continuidade ou não da pauta.

Com a aprovação do Conselho Editorial, as pautas serão direcionadas para as devidas plataformas, com as narrativas jornalísticas e repórteres já definidos. Na fase de apuração, serão realizadas as entrevistas, captação de imagens, vídeos e conteúdo para a construção da matéria. Em seguida, a matéria passa para a etapa de revisão sob responsabilidade do editor-chefe de cada plataforma.

A equipe de arte tem presença constante na definição dos melhores formatos e linguagem visual para divulgação do conteúdo. O editor-chefe de cada plataforma, em parceria com os repórteres, distribui o conteúdo como planejado e cada editor tem a função de capturar as métricas e compartilhar como toda a equipe os resultados. Os dados captados são importantes para o ciclo de decisões do Conselho, seja sobre horários de publicação, narrativas ou plataformas. Esse processo pode acontecer simultaneamente, em um ambiente virtual, com diferentes pautas, para uma só plataforma ou múltiplas.

O mapa mental da Figura V foi apresentado ao Conselho Editorial do Campus Multimídia e validado. Na sequência, teremos o mapa conceitual e a ontologia criados com base nos projetos da disciplina, observação da turma e validação presencial do mapa mental.

3.6.2 MAPA CONCEITUAL

Com o mapa mental elaborado, ajustado pelas observações da turma 1/2019 do Campus Multiplataforma e validado pelo Conselho Editorial, o mapa conceitual foi construído. Para a elaboração, consideramos as equipes, plataformas, tipos de narrativa utilizadas e os processos de trabalho da redação.

A decisão de fazer um mapa conceitual do *workflow* do Campus surgiu pelo entendimento, que essa é uma forma prática para descrever e transmitir as conexões entre as equipes do jornal-laboratório e evoluir rumo ao desenvolvimento da ontologia. De acordo com Moreira e Buchweitz (1993), a técnica de mapa conceitual é flexível e pode ser usada para diferentes situações e finalidades.

O mapa foi desenvolvido no software CmapTools uma ferramenta do Institute for Human and Machine Cognition (IHMC) na Florida. A solução tecnológica foi criada justamente para incentivar o conhecimento, permitir a representação de dados por meio de mapas, estabelecer conexões e relacionar termos de forma individual ou coletiva. Considerando a flexibilidade de conexão e a melhor organização por meio do mapa conceitual elaboramos o mapa representado na Figura XII.

Figura XII – Mapa Conceitual do Campus Multiplataforma

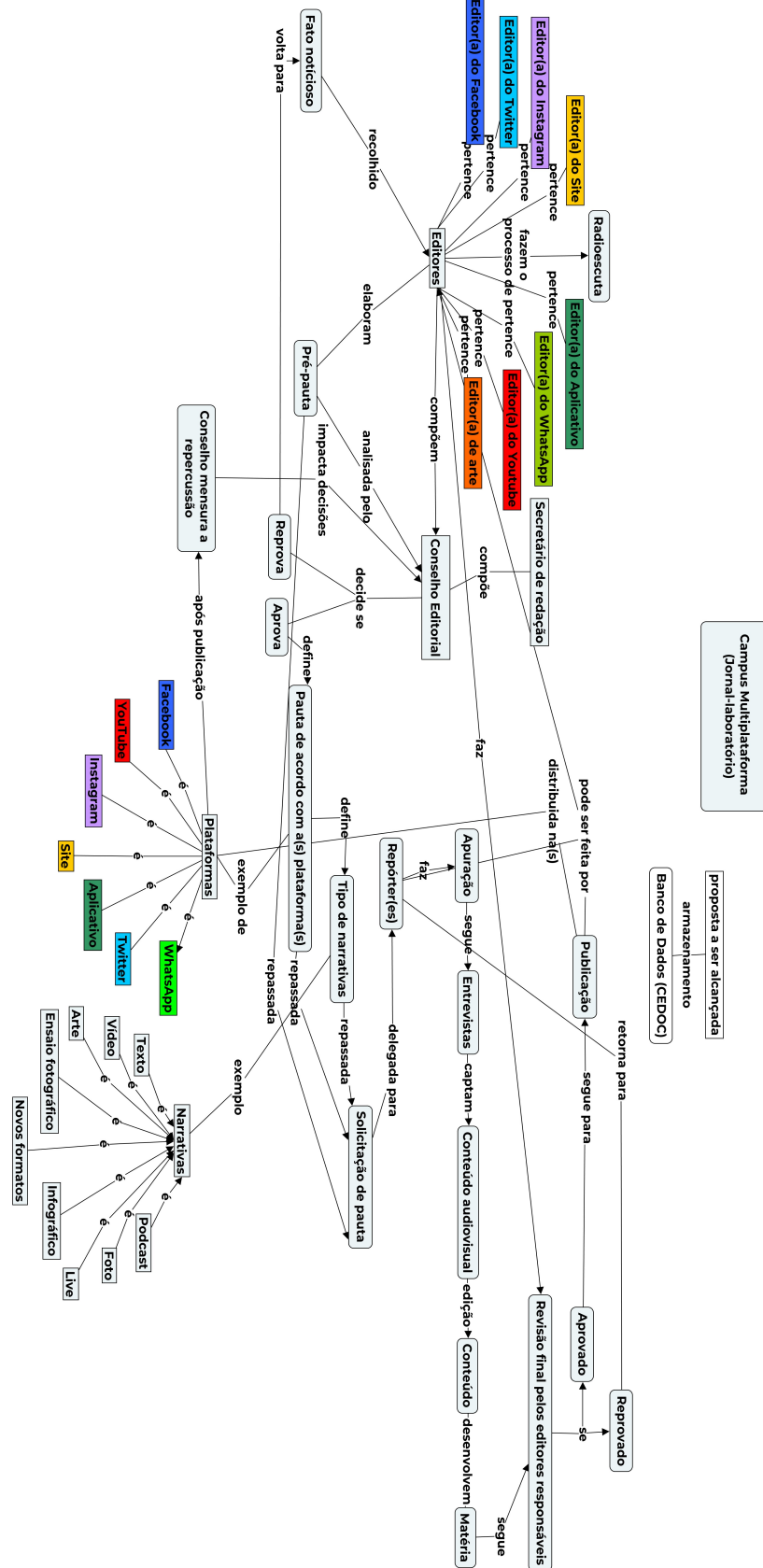


Figura 12 - Mapa Conceitual do Campus Multiplataforma

Fonte: A autora, 2019.

3. 6. 3 ONTOLOGIA

Compreende-se ontologia como: "especificações formais e explícitas de conceitualizações compartilhadas. Ontologias são modelos conceituais que capturam e explicitam o vocabulário utilizado nas aplicações semânticas" (BREITMAN, 2005, p.7).

Alinhado ao conceito de ontologia, foi desenvolvida uma ontologia do Campus para representar o *workflow* do jornal de maneira estruturada, organizada e conceituada para a Web Semântica. O desenvolvimento ontológico seguiu a estruturação do fluxo de trabalho demonstrada no mapa mental, com a descrição das classes, e aperfeiçoamento no mapa conceitual, com as relações entre classes. Deste modo foi possível categorizar as classes, suas propriedades e relações.

As relações ontológicas são exemplificadas como um conjunto de triplas, organizadas com: sujeitos, predicados e objetos. Um exemplo de uma organização descrita assim seria: “Cachorro come ração”, onde “cachorro” seria o sujeito, que exerce a ação “come” e essa pode ser chamada de predicado, enquanto “ração” é o objeto. A relação se formaliza com a criação de uma propriedade de classe, que necessita de um *range* e *domain*. Sendo assim, o sujeito seria a classe colocada como *domain* e o objeto a classe colocada como *range*, enquanto o predicado é a propriedade da classe em si.

Para o desenvolvimento da ontologia, contamos com a colaboração de Hélio Santana e Aimê Rivero, alunos da disciplina de Tópicos Especiais em Comunicação 1 (Ontologia na Internet) ofertada na FAC/UnB. Os alunos foram convidados para trabalhar em conjunto com a autora deste projeto e elaborar a ontologia como trabalho final de conclusão de curso e projeto final da disciplina. Para isso os três realizaram as seguintes tarefas:

- Estudo e levantamento bibliográfico sobre Ontologia;
- Identificação dos conceitos ontológicos, como: sujeito, predicado, objeto, classes, instâncias e propriedades de classes
- Acompanhamento de tutoriais sobre o Protégé;
- Criação de quadros relacionais;
- Testes na ferramenta;
- Cadastramento das classes identificadas;
- Inserção dos predicados;
- Revisão dos relacionamentos entre classes e predicados;

- Cadastramento dos objetos;
- Inserção de instâncias;
- Revisão dos relacionamentos;

A ontologia do Campus foi desenvolvida no Protégé, um software livre para edição de ontologia e framework com sistema de construção inteligente, na linguagem OWL. A linguagem OWL foi escolhida por ter mais dispositivos para expressar significado do que outras linguagens, como: XML, RDF, RDFS. Para a criação, foi utilizada a metodologia de desenvolvimento *Ontology Development 101* em que são estabelecidas:

- Classes;
- Hierarquia de classes;
- Objetos;
- Hierarquia de objetos (predicados);
- Propriedades;
- Atributos de classe;
- Instâncias ou indivíduos;

Entende-se por classes: tudo ou todos aqueles que podem fazer uma ação, por exemplo, os editores que revisam as matérias. Enquanto propriedade é a ação em si, o verbo que expressa a ação, como no exemplo acima a revisão. E instâncias são os indivíduos que estão diretamente ligados a uma classe, coordenam ou são responsáveis por ela, por exemplo, a editora de site, Giovanna Lobato.

A partir dessa categorização inicial temos no Quadro III um exemplo de classes, subclasses, instâncias e propriedades categorizadas para a criação da ontologia do Campus:

Quadro 3 - Definição de classes, subclasses, instâncias e predicados

Classes	Subclasses	Subclasses	Instâncias	Predicado
Conselho Editorial	Secretário de redação		Zanei Barcellos	Recolhem
	Editor	Editor (a) de aplicativo	Gabriela Mestre	Realizam
		Editor (a) de Arte	Carina Benedetti	Elaboram
		Editor (a) de Facebook	Isadora Demoly	Revisam

	Editor (a) de Instagram	Ana Karoliny Barros	Publicam
	Editor (a) de Site	Giovanna Lobato	Capturam
	Editor (a) de Twitter	Talita de Souza	Aprovam_e
	Editor (a) de WhatsApp	José Odeveza	Reprovam_e
	Editor (a) de YouTube	Gabriel Bandeira	Coordenam

Fonte: RIVEIRO; SANTANA; SILVA, 2019

Para a construção da ontologia, foi necessário identificar e cadastrar o que são os sujeitos, predicados e os objetos, que se relacionam no *workflow* do Campus. Entende-se como sujeito: as classes previamente cadastradas que fazem alguma ação, o predicado por sua vez são as ações que um sujeito exerce sobre um objeto e, para concluir a relação, os objetos são os que sofrem a ação. O Quadro IV exemplifica algumas das relações mapeadas na criação da ontologia.

Quadro 4 - Triplas da Ontologia

Sujeito	Predicado	Objeto
Editores	Elaboram	Pré-pauta
Editores	Aprovam	Matéria
Editores	Reprovam	Matéria
Conselho Editorial	Define	Plataforma
Conselho Editorial	Discutem	Métricas
Conselho Editorial	Define	Repórter
Repórteres	Apuram	Solicitação de pauta
Repórteres	Constroem	Matéria
Repórteres	Efetuem	Entrevistas

Fonte: RIVEIRO; SANTANA; SILVA, 2019

As ontologias podem ser definidas quanto ao seu grau de formalismo, aplicação, conteúdo ou função (estrutura). O Quadro V apresenta um resumo das diferentes possibilidades de definição de uma ontologia.

Quadro 5 - Definição de Ontologias

Definição de ontologias						
Formalismo	Altamente informais	Semi-informais	Semi-formais	Rigorosamente		
Aplicação	Neutra	Especificação	Acesso comum a informação			
Conteúdo	Terminológicas	Informativas	De modelagem de conhecimento	De domínio	Genéricas	De representação
Função	Genéricas	Domínio	Tarefas	Aplicação	Representação	

Fonte: A autora, 2019.

De acordo com o objetivo deste estudo, que é a criação de um fluxo de trabalho, a ontologia desenvolvida trata-se de uma ontologia semi-formal quanto ao grau de formalismo, é de acesso comum a informação conforme a aplicação, de acordo com o conteúdo é uma ontologia de domínio e pela função é uma ontologia de aplicação.

Na Figura XIII, é possível visualizar um grafo da ontologia à direita, e as classes à esquerda no software Protégé. A figura mostra uma representação da ontologia a partir de um grafo, onde cada nó do grafo é representado pelas classes e cada linha demonstra as relações ou predicados.

Figura XIII – Tela de visualização do Protégé

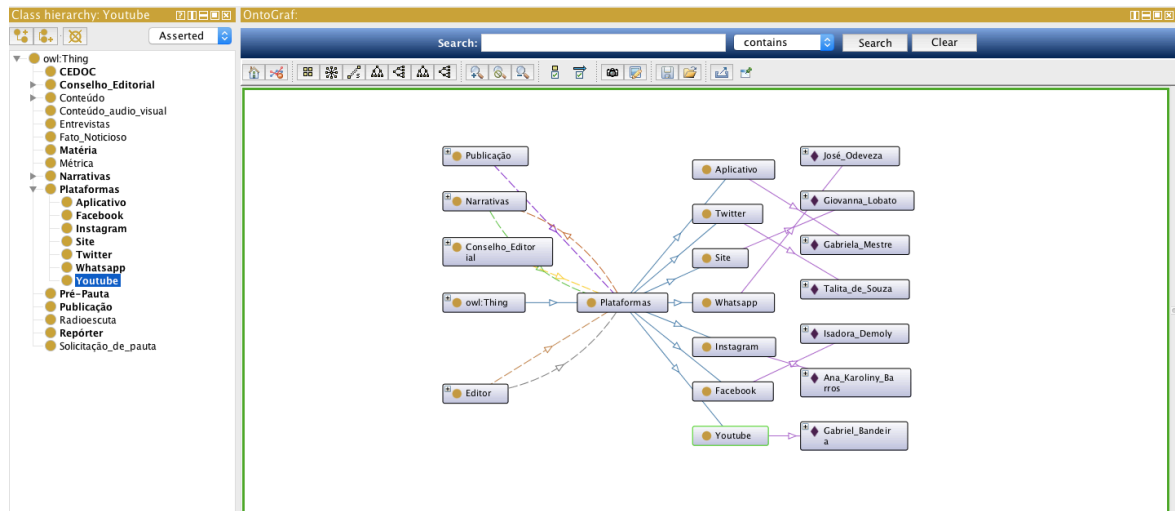


Figura 13 - Tela de visualização do Protégé

Fonte: RIVEIRO; SANTANA; SILVA, 2019

A ontologia construída tem diversos nós e ramificações que podem ser aproximados e melhor visualizados no programa. A Figura XIV permite uma leitura mais nítida das principais classes e instâncias categorizadas.

Figura XIV – Grafo da Ontologia

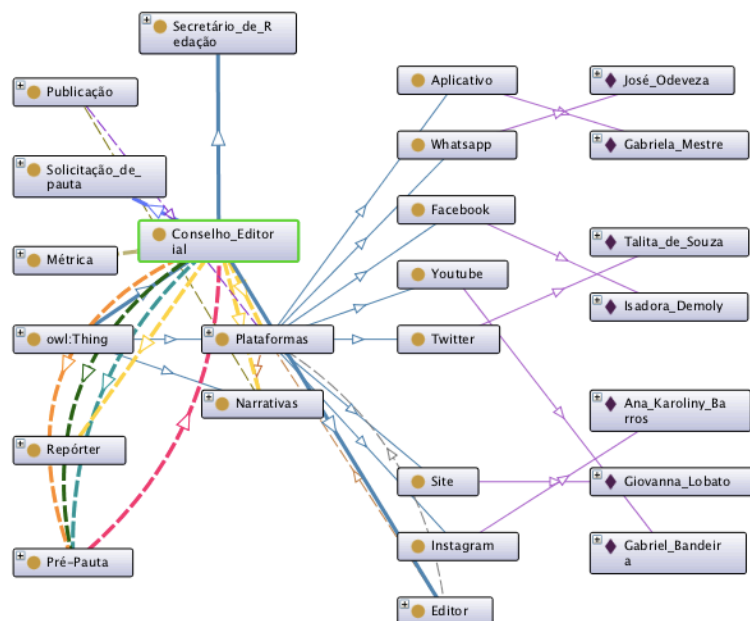


Figura 14 - Grafo da Ontologia

Fonte: RIVEIRO; SANTANA; SILVA, 2019

Os elementos representados em caixas são as classes, as linhas direcionais indicam as relações ou predicados para outras classes. No lado esquerdo da imagem, temos a representação de algumas classes e, no lado direito, as instâncias identificadas pelos losangos roxos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do estudo exposto, observamos o retrato de uma redação multiplataforma, com suas inovações, dificuldades, dinâmicas, diversidade de narrativas, variedade de plataformas e estrutura de funcionamento.

O Campus Multiplataforma é o trabalho em tempo real de uma redação, que só foi possível por seu caráter virtual. A proposta de um veículo multiplataforma caminha em sintonia com o ambiente online pelo ganho de tempo, a capacidade de registrar o imediato e a troca instantânea de informações entre repórter e editor. Ficou evidente que cada dia mais os jornalistas assumem multitarefas e estão ligados a múltiplos canais de comunicação. Eles trabalham simultaneamente em diferentes ferramentas e aplicativos.

As redações na década de 90 carregavam sua complexidade, mas tinham seu funcionamento pautado pelo impresso e a hierarquia entre a equipe era mais evidente. Atualmente, com uma redação multiplataforma, os desafios mudaram, os canais de publicação se expandiram e as frentes de trabalho aumentaram, assim como, a interdisciplinaridade e as conexões, que o Campus Multiplataforma tem refletido.

O posicionamento de constante atualização do jornal-laboratório reforça a preocupação com a formação dos profissionais de jornalismo, que se propõem a acompanhar as inovações e apontar alternativas para as novas redações.

Ao mapear o *workflow* do Campus, buscamos transmitir o conhecimento sobre o jornal de maneira estruturada, fornecer uma visualização mais ampla da redação, facilitar o planejamento para as novas turmas e dar continuidade às pesquisas sobre o jornal. Essa proposta foi possível com a validação do fluxo de trabalho pelo Conselho Editorial, o que fundamentou toda a pesquisa deste trabalho.

Ao executar o estudo, seguimos a linha traçada para a construção de um mapa mental, mapa conceitual e uma ontologia. Todo o trabalho foi orientado para tornar comum o conhecimento aplicado do Campus, permitir a reutilização do *workflow*, a transposição dos processos de linguagem natural para uma linguagem compreensível por máquinas e em sintonia com a estruturação de dados da Web Semântica.

Durante a construção da ontologia, verificamos a dificuldade em descrever os processos decisórios e mapear as razões que podem fazer com que uma pauta caia ou não. Diante dessa adversidade, percebemos que uma solução é dar continuidade ao trabalho adaptando-o a softwares de modelagem de processo, para que as etapas de decisão e descontinuidade de pauta sejam melhor resolvidas e a edição do *workflow* seja adaptável pelas próximas equipes do Campus de maneira mais prática.

BIBLIOGRAFIA

AALST, W.; HEE, K. **Workflow Management Models, methods and systems**. Eindhoven University of Technology. Netherlands. 2000, p. 6

ALMEIDA, M; BAX, M. **Uma visão geral sobre ontologias: pesquisa sobre definições, tipos, aplicações, métodos de avaliação e de construção**. Revista Ciência da Informação. 32(3), 2003.

BARCELLOS, Z. R.; FONSECA, P. **Projeto e processo de desenvolvimento coletivo de veículo jornalístico digital multiplataforma**. 2018.

BARCELLOS, Z. R.; GONZATTO, R.; BOZZA, G. **Jornalismo em segunda tela. Webjornal produzido com dispositivos móveis em redação virtual. Sur le journalisme, About journalism**, v. 3, n. 2, dez, 2014. Disponível em: <<http://surlejournalisme.com/rev/index.php/slj/article/viewFile/185/74>>. Acesso em: 16, abr.

BARCELLOS, Z. R.; LUDUVICE, V. D. **Projeto e processo de desenvolvimento coletivo de veículo jornalístico digital multiplataforma**. 2017.

BARCELLOS, Z. R.; LUDUVICE, V. D.; CASTRO, A. P. A.; LIMA; C. B. S. **Projeto e processo de desenvolvimento coletivo de veículo jornalístico digital multiplataforma**. 2017.

BARCELLOS, Z. R.; RODRIGUES, E. **Projeto e processo de desenvolvimento coletivo de veículo jornalístico digital multiplataforma**. 2018.

BARDOEL, J.; DEUZE, M. **Network Journalism: converging competences**. 2000

BENVENIDO, M. **Como a convergência das mídias alterou as rotinas nas organizações jornalísticas**. Medium. 8 nov 2016. Inovação em Jornalismo in Futuro do Jornalismo.

BERNARDINI, G. **A Segunda tela da TV Digital Brasileira: Um estudo dos processos midiáticos interativos**. 2015. 1-159. Mestrado – Universidade Estadual Paulista (Unesp), Bauru - São Paulo, 2015.

BERNERS-LEE; T.; HENDLER, J.; LASSILA, O.. **The Semantic Web. A new form of Web content that is meaningful to computers will unleash a revolution of new possibilities**. 2001.

BONI; QUARESMA. **Aprendendo a entrevistar: como fazer entrevistas em Ciências Sociais**. Revista Eletrônica dos Pós-graduandos em Sociologia Política da UFSC. Vol. 2 nº 1 (3), janeiro-julho/2005, p.68-80

BORST, W. **Construction of Engineering Ontologies for Knowledge Sharing and Reuse**. PhD thesis, University of Twente, P.O. Box 217 - 7500 AE Enschede - The Netherlands, 1997

BOTÃO, A. M. S. **A notícia na ponta dos dedos: as multitarefas que constroem o jornalismo digital em dispositivos móveis**. 2013. 229 f., il. Dissertação Mestrado em Comunicação - Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

- BOTÃO, A.. **News on finger tips: the multitasks that builds digital journalism on mobile devices**, 2013. 229 f. il.
- BREITMAN, K. **Web Semântica: a Internet do Futuro**. Rio de Janeiro: Editora Eletrônica, 2005.
- BRIGGS, A.; BURKE, P. **A Social History of the Media (From Gutenberg to the Internet)**. 2ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006
- BRITTO, A. F. J.; FERES, N. J. **A utilização da técnica da entrevista em trabalhos científicos**. Evidência. Araxá, v. 7, n. 7, p. 237-250, 2011.
- CAMPALANS, C.; RENÓ, D.; GOSCIOLA, V.. **Narrativa transmedia: entre teorías y prácticas**. Bogotá. Editorial Universidad del Rosario, 2012.
- CANAVILHAS, J. **Jornalismo Transmídia: um desafio ao velho ecossistema midiático**. Periodismo Transmedia: miradas múltiples, 53-68, Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2013.
- CASTELLS, M. **A galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- CHAVES, P. H. B. **Desenvolvimento de Ontologia para Estruturas Organizacionais do Governo Brasileiro**. 2015. 89. Monografia – Universidade de Brasília, Brasília, 2015.
- CORRÊA, H. L. **Convergência de mídias: primeiras contribuições para um modelo epistemológico e definição de metodologias de pesquisa**. Verso e Reverso Revista de Comunicação. Rio Grande do Sul. 22, 50, jun, 2008.
- CRESWELL, J. W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- CRUCIANELLI, Sandra. **Ferramentas Digitais para Jornalistas**. Universidade do Texas em Austin, 2014.
- DALFOVO, M. S.; LANA, Rogério Adilson; SILVEIRA, Amélia. **Métodos quantitativos e qualitativos: um resgate teórico**. Revista Interdisciplinar Científica Aplicada, Blumenau, v.2, n.4, p.01-13, Sem II. PASCHOARELLI; MEDOLA; BONDIM, 2015, p. 68).
- DEAK, A.; FOLETTO, L. **Processos emergentes do jornalismo na internet brasileira: “novos jornalistas” na era da informação digital**. Curitiba, 14, n. 33, abr. 2013.
- DIÁRIO COLETIVO DA UNIÃO. Resolução CNE/CES 1/2013. Brasília, 2013.
Disponível em: <<http://www.technologyreview.com/Biotech/13052/>>. Acesso em: 10 abril 2019.
- FELICÍSSIMO, C. H; SILVA, L. F; BREITMAN, K. K; LEITE, J. C. S. **Geração de ontologias subsidiada pela engenharia de requisitos**. In: Luis Eduardo Galvão Martins, X.

F, editor, ANAIS DO WER03 - WORKSHOP EM ENGENHARIA DE REQUISITOS, volume 27-28, p. 255–269, Piracicaba-SP, Brasil, 11 2003.

FENSEL, D.; VAN HARMELEN, F.; HORROCKS, I.; MCGUINNESS, D., PATEL-SCHNEIDER, P.F. **OIL: an ontology infrastructure for the semantic web**. IEEE Intell. Syst. 16(2), 38—45. 2001.

FONSECA, M. B. **Software para desenho de processos de negócios semanticamente descritos: uma aplicação em uma redação jornalística**. 2017. 73. Monografia – Universidade de Brasília, Brasília, 2017.

GALLO, J. **El periodismo actual es obsoleto**. 2005.

GALLO, M.; HANCO, W. **Comunicação entre Computadores e Tecnologias de Rede**. São Paulo. 2003

GARCÍA, X. L.; FARIÑA, X. P., **Convergencia Digital. Reconfiguración de los Medios de Comunicación en España**, Santiago de Compostela, Universidade de Santiago de Compostela. 2010.

GEORGE, A. L.; BENNETT, A. **Case Studies and Theory Development in the Social Sciences**. 2005.

GIBSON, W. **Neuromancer**. Editora Aleph. Edição: 3ª. 2003.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1991.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1999.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6 ed. São Paulo: Editora Atlas, 2008.

GIVEN, L. M. 2008. **Qualitative research methods**. In The Encyclopedia of Educational Psychology, edited by Neil J. Salkind, 827-831. Thousand Oaks, CA: Sage Publications

GODOY, A. S. **Introdução à Pesquisa Qualitativa e suas Possibilidades**. Revista de Administração de Empresas, São Paulo, 35, n. 2, 1995. 57-63.

GÓMEZ-PÉREZ, A.; FERNÁNDEZ-PÉREZ, M.; CORCHO, O. **Ontological Engineering**. Springer Verlag, 2004.

GOSNEY, J. W. **Beyond reality: a guide to alternate reality gaming**. Boston, Thomson. 2005.

GRUBER, T. **What is an ontology**. 1995. Disponível em: <<http://www-ksl.stanford.edu/kst/what-is-an-ontology.html>> Acessado em: junho de 2019.

GURGEL, E. A. A pedagogia do Jornalismo na teoria e prática de Luiz Beltrão. 2012. 110. Dissertação - Universidade Metodista de São Paulo.

HAGUETTE, T. M. F. **Metodologias qualitativas na Sociologia**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 1997

HORROCKS, I; CONNOLLY, D; HARMELEN, F; MCGUINNESS, D;
PATELSCHNEIDER, P; STEIN, L. **Daml+oil reference description**, 3, 2001.

HUMPHREYS, L. **Mobile social networks and urban public space**. 2010. Disponível em:
<<https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1461444809349578>>. Acesso em 06 de maio de 2019.

JENKINS, H. **Converge? I diverge**. MIT Technology Review, jun. 2001. Disponível em:
<<http://www.technologyreview.com/article/401042/convergence-i-diverge/>> . Acesso em: 21 abril. 2019.

JENKINS, H. **Convergence Culture**. New York: New York University Press, 2006.

JENKINS, H. **Cultura da convergência** (2a edição). 2009. São Paulo: Aleph. 2009

JENKINS, H. **Transmedia Storytelling**. MIT Technology Review, January 15, 2003.

KENRICK, D. T.; NEUBERG, S. L.; CIALDINI, R. B. **Social Psychology: Unravelling the mystery**. Needham Heights, MA: Allyn & Bacon. 1999.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Editora Papirus. 2012.

KINDER, M.. **Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles**. Berkeley: University of California Press. 1993.

LAWSON-BORDER, G. **The International Journal on Media Management**. University of St. Gallen, Switzerland. 13, 2011.

LEMOS, André; LÉVY, Pierre. **O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária**. São Paulo: Paulus, 2010.

LENZI, A. **Mais Batman, menos Super-homem: uma metáfora dos quadrinhos para o estudo do jornalista multitarefa**. Intercom. Joinville – Santa Catarina, jun. 2015.

LEONARD-BAXTON, D. **A dual methodology for case studies: Synergistic use of a longitudinal single site with replicated multiple sites**. Organization Science, 1(3), 248-266. 1990.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

LÉVY. P. **Cibercultura**. São Paulo: Bracher & Malta, 1999.

LIMA, J. C.; CARVALHO, C. L. **Uma Visão da Web Semântica**. 2004. 16. Relatório Técnico - Universidade Federal de Goiás, Goiás, 2004.

LONG, G. A. **Transmedia storytelling: business, aesthetics and production at the Jim Henson Company**. MIT Libraries, Massachusetts, 2007.

LOPES, D. F. **Jornal Laboratório: do exercício escolar ao compromisso com o público leitor**. São Paulo; Summus; 1989.

MALINOWSKI, B. **Argonautas do Pacífico Ocidental**. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

MANZINI, E.J. **Considerações sobre a elaboração de roteiro para entrevista semi-estruturada**. In: MARQUEZINE, M. C.; ALMEIDA, M. A.; OMOTE, S. (Orgs.) Colóquios sobre pesquisa em Educação Especial. Londrina: Eduel, 2003. P.11-25.

MARANHÃO, Ana Carolina. **O jornalista Brasileiro: Convergência e Mudança provocada pelas Tecnologias**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2017.

MARCONDES FILHO, Ciro. **Tempo real e espaço virtual**. São Paulo: [s.n.], 1995.

MARCONI, M. D. A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados**. 3.ed. São Paulo: Atlas, 1996.

MARIETTO, M. L. **Estratégia como Prática: Um estudo das práticas da ação estratégica nas MPEs situadas em clusters comerciais competitivos**. Dissertação de Mestrado. São Paulo: FACCAMP, 2011.

MARQUES DE MELO, José. **Estudos de jornalismo comparado**. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1972.

MARSHALL, C.; ROSSMAN, G. B. **Designing Qualitative Research** (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications. 1995

MAZETTI, H.; BACELAR, C. **Brasil Post e a difusão da cultura terapêutica no jornalismo digital**. Intercom. Uberlândia – Minas Gerais, junho, 2015.

McLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo, Editora Cultrix. 1964.

MEIO E MENSAGEM. **Com Accenture, Grupo Globo inicia integração das empresas**. Meio e Mensagem. 24 set 2018. Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2018/09/24/com-accenture-grupo-globo-inicia-integracao-das-empresas.html>>. Acesso em: 26 de mar. 2019

MELO, J. M. **Diretrizes para um jornal-laboratório**. São Paulo: Escola de Comunicações Culturais/USP, 1967.

MELO, J. M. **Laboratórios de jornalismo: Conceitos e Preconceitos**. Cadernos de Jornalismo e Editoração, São Paulo, n.14, Departamento de Jornalismo e Editoração, ECA/USP, 1984

MESQUITA, L. R. **O futuro 19 anos depois**. Revista de Jornalismo ESPM. Edição Brasileira da Columbia Journalism Reviw. Janeiro, Fevereiro, Março de 2014.

MONTEIRO, S. D. **O ciberespaço: o termo, a definição e o conceito**. Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação e Biblioteconomia, v. 2, n. 2, 2007.

MORAIS, A. P. L.; AMBROSIO, E. A. M. **Ontologias: conceitos, usos, tipos, metodologias, ferramentas e linguagens**. 2007. 22. Relatório Técnico. Instituto de Informática - Universidade Federal de Goiás.

MOREIRA, M.A.; BUCHWEITZ, B. **Novas estratégias de ensino e aprendizagem: os mapas conceituais e o Vê epistemológico**. Lisboa, Plátano Edições Técnicas. 1993

MORETZSOHN, Sylvia. **Jornalismo em "tempo real": o fetiche da velocidade**. Rio de Janeiro: Revan, 2002.

NEGROPONTE, N. **The return of the Sunday painter. The Computer Age: A Twenty-Year View**. 1979.

NIC.BR. **Acesso à Internet por banda larga volta a crescer nos domicílios brasileiros**. NIC.BR. 24 jul 2018. Disponível em: <<https://www.nic.br/noticia/releases/acesso-a-internet-por-banda-larga-volta-a-crescer-nos-domicilios-brasileiros/>>. Acesso em 4 jun 2019.

NOJOSA, U. N. **Hipertexto Hiperímídia: as novas ferramentas da comunicação digital**. São Paulo. Editora Contexto, 2007.

ORMANEZE, F.; FABBRI JR, D. **Entretenimento, verossimilhança e transmídia na narrativa da telenovela: o caso Marra**. Intercom. Foz do Iguaçu – Paraná, set, 2014.

PAVLIK, J. V. **Journalism and new media**. New York, Columbia University Press, 2001.

PEPINO, J.; GILLMOR, D. **“Nós, os Media”**. 2009. Artciencia.Com, Revista De Arte, Ciência E Comunicação. Obtido de <<https://revistas.rcaap.pt/artciencia/article/view/11179>>

PESQUISA TIC DOMICÍLIOS 2017. Disponível em: <http://data.cetic.br/cetic/explore?idPesquisa=TIC_DOM&idUnidadeAnalise=Usuarios&ano=2017>. Acesso em: 10 maio 2019.

PORTO-RENÓ, D.; VERSUTTI, A. C., MORAES-GONÇALVES, E.; GOSCIOLA, V. 2011. **Narrativas transmídia: diversidade social, discursiva e comunicacional**. Palavra Clave 14 (2), 201-215.

RAJEWSKY, I. O. **Intermedialidade, intertextualidade e “remediação”**: Uma perspectiva literária sobre intermedialidade. Trad. de Thaís F. N. Diniz e Eliana Lourenço de Lima Reis. In: DINIZ, T. F. N. (Org). Intermedialidade e estudos interartes. Desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: UFMG, 2012a. p. 15-45.

RASÊRA, M. **Convergência Jornalística: uma proposta de definição do termo**. 2010. Intercom. Novo Hamburgo - Rio Grande do Sul, maio. 2015.

REVISTA CULT. **Seminário Jornalismo: as novas configurações do quarto poder**. 20 jun 2018. Disponível em: <<https://revistacult.uol.com.br/home/seminario-jornalismo-quarto-poder/>> Acesso em

RIBEIRO, E. A. **A perspectiva da entrevista na investigação qualitativa**. Evidência: olhares e pesquisa em saberes educacionais, Araxá/MG, n. 04, p.129-148, maio de 2008.

RIZZINI, Carlos. **O ensino do jornalismo**. Rio de Janeiro: MEC, 1953

ROSA, M. V. F. P. C.; ARNOLDI, M. A. G. C. **A entrevista na pesquisa qualitativa: mecanismos para a validação dos resultados**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2006. 112

SACHS, E. **Getting Started with Protege-Frames**. 2006. Disponível em: <http://protege.stanford.edu/doc/tutorial/get_started/get-started.html>. Tradução ALMEIDA, 2006. Disponível em: <http://mba.eci.ufmg.br/onto_frames/>. Acesso em: 15, maio, 2019.

SALAVERRÍA, A, R.; GARCIA AVILES, J.A; MASIP, P. **Convergencia Periodistica: Propuesta de definicion teórica y operativa**. 2007

SALAVERRÍA, R; NEGREDO, S. **Integrated journalism: Media convergence and newsroom organization**. Barcelona: Editorial Sol 90, 2009.

SALAVERRÍA, Ramón. **Convergencia periodistica**. Metodologia para o Estudos dos Cibermeios. Salvador, 2008.

SALAVERRIA, Ramon. Periodismo Integrado. **Convergência de médios y reorganizacion de redacciones**. Barcelona, 2008.

SCOLARI, C. S. **Transmedia storytelling: más allá de la ficción**. Disponível em: <<http://hipermediaciones.com/2011/04/10/transmedia-storytelling-mas-alla-de-la-ficcion/>>. Acesso em: 20 mar. 2019.

SILVA, A. K. A.; CORREIA, A. E. G. C.; LIMA, I. F. **O conhecimento e as tecnologias na sociedade da informação**. Revista Interamericana de Bibliotecología. Minas Gerais, 33, 1, 1-25, Jan./jun 2010.

SMITH, B. **Ontology: Philosophical and computational**. Disponível em: <<http://wings.buffalo.edu/philosophy/faculty/smith/articles/ontologies.htm>> Acessado em: outubro de 2018.

SPRADLEY, J. P. **Participant observation**. 1980. New York: Holt, Rinehart & Winston, INC.

STAKE, R. E. **The art of case study research**. Thousand Oaks: SAGE Publications, 1995.

STRAUSS, A.; CORBIN, J. **Basics of qualitative research: techniques and procedures for developing Grounded Theory**. California: SAGE; 2015.

TEIXEIRA, Tattiana. **A infografia no jornalismo digital: conceitos e metodologias de pesquisa**. In: NOCI, JAVIER DÍAZ; PALACIOS, MARCOS (Org.). Metodologias para o estudo dos cibermeios: estado da arte e perspectivas. Salvador: EDUFBA, 2008.

THOMPSON, J. B. **The Media and Modernity: A Social Theory of the Media**. 1995

TRIVIÑOS, A. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

VALADARES, L. **Os dez mandamentos da observação participante**. Revista Brasileira de Ciências Sociais, v.22, n.63, 2007.

VEGLIS, A. **Journalism and Cross-media Publishing: The case of Greece**. I Eugenia Siapera and Andreas Veglis (ed). The Handbook of Global Online Journalism, pp. 209-230. 2012a.

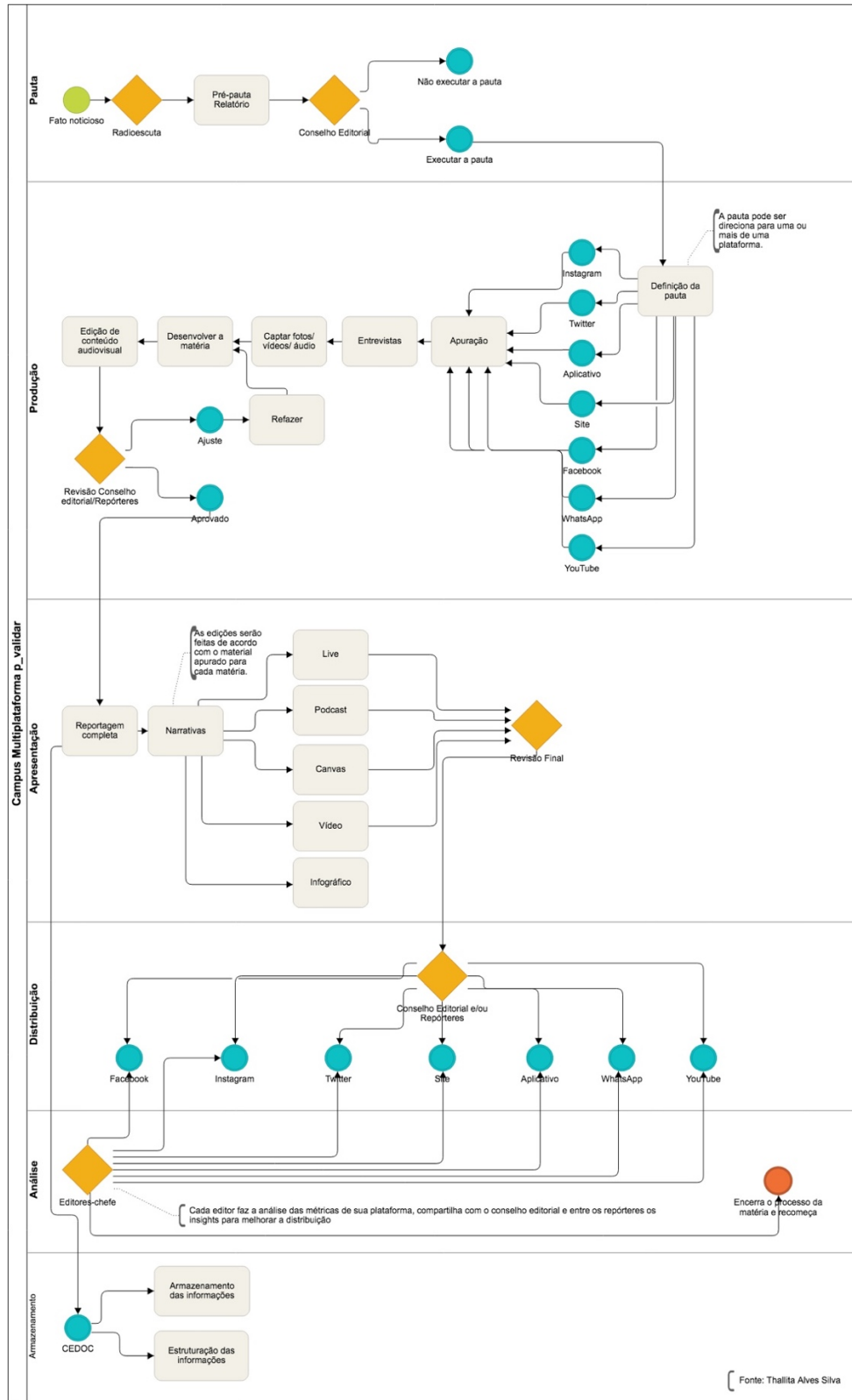
VILAÇA, G. T. **JORNAL LABORATÓRIO: uma análise da aplicação prática de critérios e conceitos jornalísticos no jornal Imprensa**. Centro Universitário de Belo Horizonte (UniBH).

YIN, R. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 2 ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

ZAGO, G.; BELOCHIO, V. **Remediação da Experiência de Consumo de Notícias em Sites de Redes Sociais**. Contemporânea (UFBA. Online), v. 12, p. 90-106, 2014. Disponível em: <<http://www.portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneapos com/article/viewArticle/974>>. Acesso em: 3 de maio. 2019.

ANEXOS

ANEXO A – PRIMEIRA VERSÃO DO MAPA MENTAL QUE FOI APRESENTADA NA ENTREVISTA DE VALIDAÇÃO



ANEXO B – PRIMEIRA VERSÃO DO MAPA MENTAL EM VISÃO CRONOLÓGICA, QUE FOI APRESENTADA NA ENTREVISTA DE VALIDAÇÃO

