

## NOTÍCIAS NO PULSO:

**Uma análise de  
aplicativos  
jornalísticos em  
relógios inteligentes**

## NEWS ON THE PULSE:

An analysis of journalistic applications on smartwatches

## NOTICIAS EN EL PULSO:

Un análisis de las aplicaciones periodísticas en los relojes inteligentes

**Maíra Evangelista de Sousa<sup>1, 2</sup>**

### RESUMO

Descrever e analisar aplicativos jornalísticos disponíveis em relógios inteligentes é o objetivo deste artigo. O estudo foi realizado a partir da observação dos aplicativos *BBC News* e *Le Monde*, durante o mês de maio de 2016, em um *smartwatch Moto 360*. No texto, são trabalhadas noções de computação vestível, convergência jornalística, aplicativos jornalísticos e ubiquidade. A conclusão foi de que esses aplicativos favorecem o consumo ubíquo de notícias.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jornalismo Digital. Jornalismo Móvel. Aplicativos Jornalísticos. Computação Vestível. Relógios Inteligentes.

<sup>1</sup> Doutoranda em Comunicação e Informação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGCOM/UFRGS), na linha de pesquisa Jornalismo e Processos Editoriais. Bolsista Capes. Mestre em Jornalismo pela Universidade Federal de Santa Catarina (POSJOR/UFSC). Graduada em Comunicação Social – habilitação Jornalismo – pela Universidade Federal do Pará (FACOM/UFPA). E-mail: [jornalista.maira@gmail.com](mailto:jornalista.maira@gmail.com).

<sup>2</sup> Endereço de contato do autor (por correio): Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Programa de Pós-graduação em Comunicação. Av. Paulo Gama, 110 - Farroupilha, Porto Alegre - RS, Brasil. CEP: 90040-060.

## ABSTRACT

To describe and analyze journalistic applications available on smartwatches is the purpose of this article. The study was conducted from the observation of the *BBC News* and *Le Monde* apps on May, 2016, using a *Moto 360* smartwatch. The paper discusses the concepts of wearable computing, journalistic convergence, journalistic applications and ubiquity. The conclusion was that these applications favor the ubiquitous news consumption.

**KEYWORDS:** Digital Journalism. Mobile Journalism. Journalistic applications. Wearable Computation. Smartwatches.

## RESUMEN

Describir y analizar las aplicaciones periodísticas disponibles en los relojes inteligentes es el propósito de este artículo. El estudio se realizó a partir de la observación de las aplicaciones *BBC News* y *Le Monde* durante el mes de mayo de 2016, en un reloj inteligente *Moto 360*. En el texto, se trabajan los conceptos de computación de vestir, convergencia periodística, aplicaciones periodísticas y ubicuidad. La conclusión fue que estas aplicaciones favorecen el consumo ubicuo de noticias.

**PALABRAS CLAVE:** Periodismo Digital. Periodismo Móvil. Aplicaciones periodísticas. Computación de Vestir. Relojes inteligentes.

Recebido em: 30.10.2016. Aceito em: 16.12.2016. Publicado em: 30.03.2017.

## Introdução

Traduzidos para o português como relógios inteligentes<sup>3</sup>, os *smartwatches* são pequenos computadores com funcionalidades que vão além de mostrar as horas. Por serem usados no pulso, eles são considerados dispositivos vestíveis (no inglês, *wearables devices*<sup>4</sup>): uma evolução da tecnologia móvel. A era dos *smartwatches* teve início com o lançamento do *Pebble*, em 2012. Desde então, já foram lançados modelos das mais diversas marcas, como, por exemplo, *Apple*, *Motorola* e *Samsung*. Com esses aparelhos, é possível realizar inúmeras ações, entre elas, ler uma notificação de notícia sem precisar retirar o *smartphone* do bolso. Basta conectar os dois aparelhos: relógio e celular.

Os dispositivos móveis inauguraram um novo modelo de negócios e um ciclo de inovação para o jornalismo com o surgimento dos aplicativos (*apps*<sup>5</sup>) para *tablets* e *smartphones*. Contudo, até pouco tempo, as notícias chegavam nos *smartwatches* apenas a partir de notificações (SOUSA, 2016). Neste artigo, o nosso objetivo é descrever e analisar aplicativos jornalísticos disponíveis em relógios inteligentes. De caráter descritivo-analítico, o estudo foi realizado a partir da observação dos *apps BBC News* (do canal britânico BBC - *British Broadcasting Corporation*) e *Le Monde* (do jornal francês *Le Monde*), durante o mês de maio de 2016, em um *smartwatch Moto 360*<sup>6</sup>. Esses dois aplicativos jornalísticos não enviam apenas notificações para o relógio

<sup>3</sup> Neste artigo iremos usar as expressões relógios inteligentes e *smartwatches* como sinônimos.

<sup>4</sup> Neste artigo iremos usar as expressões dispositivos vestíveis e *wearables* como sinônimos.

<sup>5</sup> Abreviação de aplicativo.

<sup>6</sup> Primeiro relógio inteligente da empresa *Motorola* com sistema operacional *Android Wear* (versão da plataforma com foco em dispositivos vestíveis), lançado em setembro de 2014 e disponível no Brasil desde novembro do mesmo ano. Ele funciona pareado ao *Smartphone*.

inteligente, eles já possuem uma interface construída para a distribuição de conteúdo noticioso nesses *wearables*. Os exemplos usados são de publicações do dia 29 de maio de 2016, referentes aos naufrágios envolvendo imigrantes na costa da Líbia.

O artigo está dividido em três partes principais. No primeiro tópico, “Os relógios inteligentes”, apresentamos esses dispositivos e o conceito de computação vestível. No segundo, “A circulação de notícias em multiplataformas no contexto da convergência”, abordamos questões relacionadas à convergência jornalística, à distribuição de conteúdo em multiplataformas e à ubiquidade com foco nos aplicativos para dispositivos móveis. Por fim, em “Aplicativos jornalísticos em relógios inteligentes”, realizamos a descrição e a análise dos aplicativos *BBC News* e *Le Monde*.

## Os relógios inteligentes

Os *smartwatches* podem ser considerados relógios computadorizados. Os precursores desses dispositivos são os relógios que cronometravam o tempo e realizavam cálculos. Dentre eles, podemos citar:

- *Broad Arrow* (1940): cronometrava o tempo;
- *Pulsar Time Computer* (1975): realizava cálculos automáticos;
- *Seiko D409* (1982): armazenava dados;
- *Epson RC-20* (1985): exibia diversos fusos horários;
- *Casio CFX-400* (1985): considerado uma calculadora científica de pulso por ter recursos de cálculos avançados;
- *DataLink* (1994): transferia dados por computador sem a necessidade de conexão via cabo;

- *Samsung SPH-WP10* (1999): considerado o primeiro híbrido entre relógio e telefone por ter teclado, fazer e receber chamadas;
- *Forerunner 205* (2006): tinha sensor de GPS embutido, marcava a distância percorrida, o ritmo, a velocidade e as calorias queimadas pelos usuários.

Na figura 1, é possível visualizar a linha do tempo desses dispositivos.

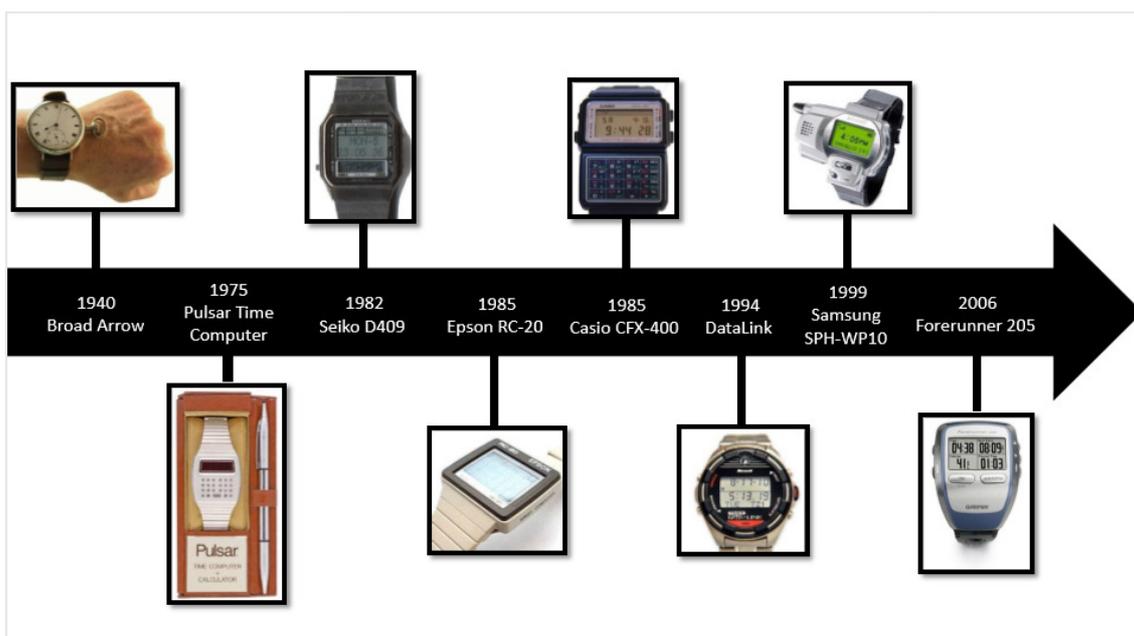


Figura 1: Precusores dos relógios inteligentes. Fonte: Elaboração da autora a partir de *TECMUNDO* (2013)<sup>7</sup>.

Foi em 2012, com o lançamento do *Pebble*, que a era dos *smartwatches* teve início (SOUZA, 2014). O *Pebble* trazia GPS integrado, possibilitava monitoramento cardíaco, além de marcação de velocidade e de distância

<sup>7</sup> **A evolução dos relógios inteligentes.** Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/relogio/41567-a-evolucao-dos-relogios-inteligentes.htm>>. Acesso em: 15 jul. 2015.

percorridas. Sincronizado ao *smartphone*, o dispositivo permitia a verificação de chamadas, mensagens de texto e e-mails. O sistema do *Pebble* se comunicava tanto com o *Android* quanto com o *iOS*.

A partir de então, outras empresas começaram a lançar versões de relógios inteligentes. A *Sony*, ainda em 2012, lançou o *Sony SmartWatch*. No ano seguinte, a *Samsung* apresentou o *Samsung Galaxy Gear*. Em 2014, aumentaram as opções no mercado. Além de novas versões de relógios inteligentes da *Samsung* e da *Sony*, as empresas *Asus*, *LG* e *Motorola* também lançaram os seus primeiros modelos: *Asus ZenWatch*, *LG G Watch* e *Moto 360*, respectivamente. Apenas em abril de 2015 que a *Apple* apresentou seu primeiro modelo de *smartwatch*: o *Apple Watch* (SOUSA, 2016).

Atualmente, a maior parte dos relógios inteligentes que estão no mercado se comunicam com os *smartphones* via *bluetooth*. Dentre as funcionalidades mais comuns desses *smartwatches* estão: alarme, cronômetro, monitoramento cardíaco, recebimento de notificações de mensagens de texto, de e-mail, de sites de redes sociais (*Facebook*, *Twitter*, *Whatsapp*) e de outros aplicativos como os analisados neste artigo (*BBC News* e *Le Monde*), além da possibilidade de receber e de recusar as chamadas do *smartphone*.

Os relógios inteligentes podem ser considerados um tipo específico de *wearable*: dispositivos com sistemas operacionais e softwares parecidos com *smartphones* e *tablets*, mas com tamanho da tela reduzido<sup>8</sup>, podendo ser usados na/como vestimenta do usuário (SOUZA, 2014). Os *wearables* integram uma abordagem específica da computação, a computação vestível. Steve Mann, que é considerado o pai desse estudo, definiu o computador vestível como:

---

<sup>8</sup> Para se ter uma ideia, as telas do *smartphone* e do *smartwatch* usados para este artigo possuem as seguintes medidas: 5 e 1,56 polegadas, respectivamente. Ou seja, a tela do *smartwatch* é três vezes menor que a do *smartphone*.

Um computador que está colocado no espaço pessoal do usuário, controlado pelo usuário e possui constância operacional e interacional, ou seja, está sempre ligado e sempre acessível. Mais notavelmente, é um dispositivo que está sempre com o usuário e permite que o usuário digite comandos ou os execute, enquanto caminha ou faz outras atividades (MANN, 1998, documento eletrônico não paginado, tradução nossa<sup>9</sup>).

As tecnologias vestíveis podem ser usadas embaixo, por cima ou na roupa, assim como podem ser a própria roupa. Mann (2014) considera todas as tecnologias ligadas ao corpo como vestíveis. Assim, os dispositivos implantáveis e os portáteis – como os *smartphones* – também fazem parte da computação vestível.

Por serem pequenos computadores de pulso, os *smartwatches* podem ser considerados uma evolução das tecnologias móveis. Para exemplificar melhor, a figura 2 traz uma representação das principais mudanças pelas quais os computadores passaram: de formatos fixos e grandes até os atuais, portáteis e pequenos:



Figura 2: Mudanças nas plataformas de computação. Fonte: SOUSA (2016).

<sup>9</sup> No original: "A wearable computer is a computer that is subsumed into the personal space of the user, controlled by the user, and has both operational and interational constancy, i.e. is always on and always accessible. Most notably, it is a device that is always with the user, and into which the user can always enter commands and execute a set of such entered commands, and in which the user can do so while walking around or doing other activities" (Mann, 1998, documento eletrônico não paginado).

Por serem menores e vestíveis, os *smartwatches* permitem uma relação muito mais próxima com usuário. No próximo tópico, iremos discutir como esses dispositivos têm se tornado um novo espaço para a circulação de conteúdos jornalísticos.

### **A circulação de notícias em multiplataformas no contexto da convergência**

“O tipo de jornal que existe hoje é o que sobreviveu sob as condições da vida moderna” (PARK, 2008, p. 33). Apesar de ser de 1923, vemos atualidade nessa afirmação, visto que consideramos que a circulação de conteúdos em multiplataformas é uma estratégia encontrada pelas organizações jornalísticas para sobreviver.

Essa estratégia faz parte de um processo chamado de convergência jornalística, o qual foi definido por Salaverría, Garcia Avilés e Masip (2010) como:

Um processo multidimensional que, facilitado pela implantação generalizada das tecnologias digitais da telecomunicação, afeta o âmbito tecnológico, empresarial, profissional e editorial dos meios de comunicação, propiciando uma integração de ferramentas, espaços, métodos de trabalho e linguagens anteriormente desagregadas, de forma que os jornalistas elaboram conteúdos que são distribuídos através de múltiplas plataformas, mediante as linguagens próprias de cada uma (SALAVERRÍA; GARCIA AVILÉS; MASIP, 2010, p. 59, tradução nossa<sup>10</sup>).

---

<sup>10</sup> No original: “*Es un proceso multidimensional que, facilitado por la implantación generalizada de las tecnologías digitales de telecomunicación, afecta al ámbito tecnológico, empresarial, profesional y editorial de los medios de comunicación, propiciando una integración de herramientas, espacios, métodos de trabajo y lenguajes anteriormente disragados, de forma que los periodistas elaboran contenidos que se distribuyen a través de múltiples plataformas, mediante los lenguajes propios de cada una*” (SALAVERRÍA; GARCIA AVILÉS; MASIP, 2010, p. 59).

A convergência jornalística, segundo Salaverría (2010), está estruturada em quatro áreas fundamentais: a tecnológica, a empresarial, a profissional e a editorial, as quais foram discriminadas como:

- Convergência tecnológica (multiplataforma): um mesmo conteúdo pode ser consumido instantaneamente por meio de múltiplos suportes e canais;
- Convergência empresarial (concentração): novas maneiras de organizar a logística com o intuito de melhorar a produtividade;
- Convergência profissional (polivalência): o jornalista passa a ser polivalente, precisando produzir todo o conteúdo (texto, foto, vídeo) para as diversas mídias de um mesmo veículo jornalístico;
- Convergência de conteúdo (multimedialidade): é o resultado das outras três modalidades de convergência. Diz respeito à crescente hibridação dos conteúdos e formatos disponibilizados ao público por meio de distintas plataformas.

Consideramos que os aplicativos analisados fazem parte da chamada convergência tecnológica ou multiplataforma, uma vez que os conteúdos noticiosos podem ser distribuídos nos diferentes canais dos veículos jornalísticos, inclusive nos aplicativos para relógios inteligentes.

O aplicativo é o ambiente onde o usuário pode encontrar e interagir com o conteúdo nos dispositivos móveis. Segundo Goggin (2011), a união de internet, celulares e computação pode tornar possível a promessa de informação ubíqua. Impulsionada pela internet sem fio e a miniaturização das mídias móveis, a ubiquidade passou a ser considerada a mais nova característica do jornalismo em ambientes digitais (PAVLIK, 2014). O termo vem da computação ubíqua e foi definido pela primeira vez por Mark Weiser: “não significa apenas que os computadores podem ser levados para a praia, selva ou

aeroporto. Mesmo o notebook mais poderoso, com acesso a uma rede de informação mundial, ainda concentra a atenção em uma única caixa” (WEISER, 1991, p. 01, tradução nossa<sup>11</sup>). Para o autor, “as tecnologias mais profundas são aquelas que desaparecem. Tecem-se no tecido da vida cotidiana até que eles são indistinguíveis a partir dele” (WEISER, 1991, p. 01, tradução nossa<sup>12</sup>).

Consideramos que as tecnologias vestíveis são aquelas que melhor conseguem apresentar as características da ubiquidade pensadas por Weiser (1991, p. 01, tradução nossa<sup>13</sup>), para quem estaria representada em “nova forma de pensar sobre computadores do mundo, que leve em conta o ambiente natural do ser humano e permita que os próprios computadores desapareçam do fundo”. Por serem usadas junto ao corpo, dispositivos como *smartwatches* tornam-se quase despercebidos, ou seja, quase transparentes.

Para Goggin (2011), os aplicativos levam os celulares a fazerem coisas além da antiga identidade que, inicialmente, era apenas telefonar. Consideramos que o mesmo pode ser dito em relação aos relógios que, inicialmente, foram projetados para mostrar as horas e não aplicativos de notícias, por exemplo. O ato de consumir uma informação jornalística em um *smartwatch* é algo quase transparente, uma vez que, normalmente, temos um micro conteúdo que é lido rapidamente e pode dar a impressão de aquele

---

<sup>11</sup> No original: “*‘Ubiquitous computing’ in this context does not just mean computers that can be carried to the beach, jungle or airport. Even the most powerful notebook computer, with access to a worldwide information network, still focuses attention on a single box*” (WEISER, 1991, p. 01).

<sup>12</sup> No original: “*The most profound technologies are those that disappear. They weave themselves into the fabric of everyday life until they are indistinguishable from it*” (WEISER, 1991, p. 01).

<sup>13</sup> No original: “*We are trying to conceive a new way of thinking about computers in the world, one that takes into account the natural human environment and allows the computers themselves to vanish into the background*” (WEISER, 1991, p. 01).

indivíduo está vendo as horas, justamente por conta da identidade inicial dos relógios.

Há aplicativos dos mais diversos tipos, como por exemplo: sites de redes sociais, mapas, música, vídeos, fotos, jogos, notícias, transações bancárias, viagens, transporte, nutrição, saúde, esporte, compras, etc. Eles integram o mercado da informação móvel que foi inaugurado com o lançamento do *iPhone* em 2007 e da *Apple App Store* em 2008 e é formado por um sistema operacional e por uma loja de aplicativos com o respectivo sistema de pagamento:

O modelo é igual nas várias opções, alterando-se apenas a base do sistema. No caso da Apple, é tudo da própria empresa: dispositivos (*iPhone/ iPad*), sistema (*iOS*) e loja (*App Store*). Passa-se o mesmo na RIM com dispositivo (*Blackberry*), sistema (*BlackBerry OS*) e loja (*BB App World*). No caso da Google, o sistema (*Android*) e a loja (*Google Play*) são da marca, mas as plataformas de acesso não: este sistema é aberto e qualquer marca pode usá-lo, sendo a Samsung, líder no mercado de telemóveis, a maior referência deste sistema. Passa-se uma situação semelhante com a Microsoft, que tem igualmente um sistema (*Windows Phone*) e um mercado (*Microsoft's Store*), estando aberto a que outras marcas o utilizem (CANAVILHAS; SATUF, 2013, p. 38).

Esse modelo de mercado da informação móvel é chamado de plataformação. Ele coloca o conteúdo digital no coração do ecossistema da mobilidade, uma vez que o futuro dos dispositivos móveis gira no entorno do conteúdo em conectividade (AGUADO, CASTELLET, 2013). Assim, com a expansão da banda larga móvel há uma mudança "de um modelo *on portal*, submetido ao controle das operadoras, a um *off portal*, com acesso direto dos usuários e suas métricas" (AGUADO; CASTELLET, 2013, p. 36, tradução nossa<sup>14</sup>),

---

<sup>14</sup> No original: "El paso de un modelo de distribución *on portal*, sometido al control de las operadoras, a un entorno *off portal*, con acceso directo a los usuarios y a sus métricas" (AGUADO; CASTELLET, 2013, p. 36).

apontando o início de um modelo de negócios que complementa as estratégias da internet fixa.

Scolari, Aguado e Feijóo (2012) apresentam uma classificação para os aplicativos em relação à origem, estratégia narrativa e o armazenamento. Segundo os autores, os aplicativos podem ser do tipo:

- Adaptado ou reaproveitado: são provenientes de outros dispositivos e são ajustados para exibição no celular.
- Original ou específico: foram projetados com foco na mobilidade.
- Aumentado: utilizam propriedades adicionais e específicas de sistemas móveis (tais como a localização).

De acordo com Barbosa, Silva e Nogueira (2013), há o surgimento de um novo ciclo de inovação marcado pelo surgimento de aplicativos autóctones, os quais foram definidos como “produtos inovadores, ou seja, aplicações criadas de forma nativa com material exclusivo, tratamento diferenciado e proposta nova”.

Apesar de serem criadas a partir de *apps* para *smartphones*, é interessante pensarmos os aplicativos analisados neste artigo a partir de Scolari, Aguado e Feijóo (2012) e Barbosa, Silva e Nogueira (2013), o que será feito no próximo tópico.

### **Aplicativos jornalísticos em relógios inteligentes**

A circulação de notificações de aplicativos jornalísticos em *smartwatches* é uma prática que tem se tornado mais frequente, como já discutimos em outro trabalho (SOUSA, 2016). No entanto, desde o final de 2015, nos chamou a

atenção a disponibilização de aplicativos para os relógios inteligentes, com interfaces específicas para esses dispositivos e que trazem microconteúdos com imagens. Contudo, a leitura da notícia completa ainda precisa ser realizada no *smartphone*.

Para este artigo, inicialmente, observamos onze aplicativos jornalísticos: *Estadão*, *Folha de S. Paulo*, *G1*, *UOL*, *Zero Hora*, *BBC News*, *CNN*, *El País*, *Guardian*, *Le Monde* e *NYTimes*. A observação foi realizada em um *smartphone Motorola* e um *smartwatch Moto 360* (com sistema operacional do *Android Wear*) durante todo o mês de maio de 2016. Todos os onze *apps* foram baixados para o *smartphone* e a opção receber notificação, habilitada. Percebemos que apenas os produtos do *Estadão* e do *El País* não enviavam notificações. Realidade bem diferente de junho de 2015, quando não recebíamos notificações de nenhum jornal brasileiro (SOUSA, 2016). Do total, apenas o *BBC News* e o *Le Monde* apresentavam *apps* específicos para *smartwatches* (ver figura 3). Logo, neste artigo iremos descrever e analisar esses dois aplicativos jornalísticos. Os exemplos deste artigo, notícias publicadas sobre os imigrantes europeus, foram coletados no dia 29 de maio de 2016.



Figura 3: Aplicativos BBC News e Le Monde no Relógio Inteligente. Fonte: Elaboração da autora.

A versão para *smartwatch* do aplicativo da *BBC - British Broadcasting Corporation* (Corporação Britânica de Radiodifusão) está dividida em três categorias de notícias: *Top Stories* (Melhores Reportagens), *My News* (Minhas notícias) e *Most Read* (Mais Lidas).

Ao entrar no aplicativo, a tela inicial é a da primeira notícia da seção *Top Stories*. Então, o usuário pode escolher se segue lendo as demais informações jornalísticas do *Top Stories* arrastando a tela para o lado ou se move a tela para cima para ler o conteúdo que está nas seções abaixo: *My News* (o usuário precisa personalizar quais as notícias deseja ler) e *Most Read* (ver figura 4).

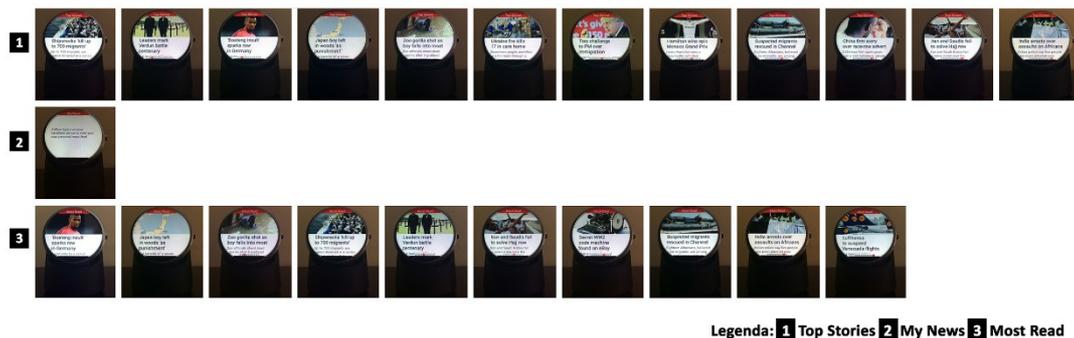


Figura 4: Arquitetura do aplicativo BBC News no relógio inteligente. Fonte: Elaboração da autora.

Ao todo, são publicadas doze notícias na seção *Top Stories* e dez na *Most Read*. O aplicativo para relógios inteligentes lembra o aplicativo para *smartphone* da *BBC News*, que traz essas três seções com os mesmos conteúdos, no entanto, com uma interface diferenciada.

Ao acessar o conteúdo das seções, aparece uma barra de rolagem formada por círculos de cor cinza, sendo que o círculo correspondente à notícia que está aparecendo na tela fica em vermelho. Assim, é possível ver quantas notícias já foram lidas e quantas ainda faltam (ver Figura 5).



Figura 5: Exemplo de barra de rolagem do aplicativo BBC News para Relógios Inteligentes. Fonte: Elaboração da autora.

As notícias são formadas por uma imagem, um título e um texto de um parágrafo. Como é possível ver na figura 6, para ler todo o conteúdo disponibilizado no relógio, basta deslizar o dedo para cima. Caso o usuário queira ler a reportagem completa, precisa pressionar a tela e selecionar a segunda dentre as três opções: *reload* (recarregar), *open on phone* (abrir no telefone) e *exit app* (sair do aplicativo). Ao clicar na opção *Open on phone*, ela abre automaticamente no *smartphone* (ver na figura 7).

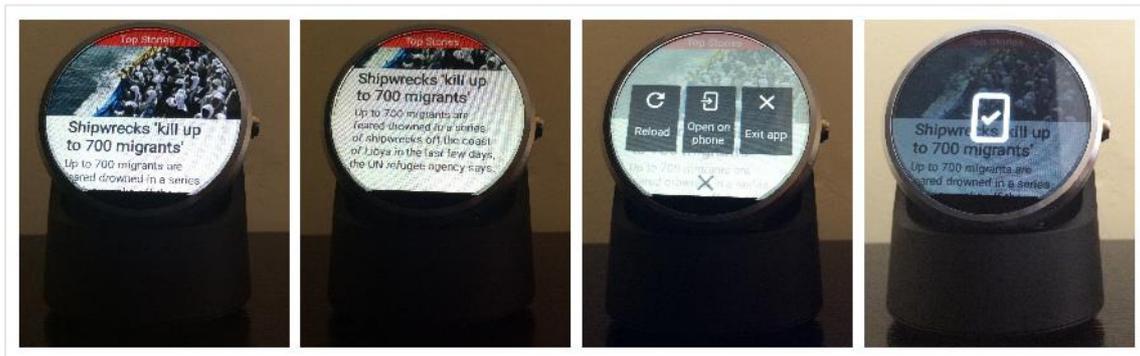


Figura 6: Exemplo de notícia no aplicativo BBC News para Relógios Inteligentes. Fonte: Elaboração da autora.



Figura 7: Notícia aberta no smartphone via ícone do relógio inteligente. Fonte: Captura de Tela do aplicativo BBC News para smartwatch.

O aplicativo do jornal francês *Le Monde* para relógios inteligentes traz sempre cinco notícias. Ao abrir o aplicativo, aparece a primeira. Então, o usuário pode escolher se arrasta a tela para o lado para clicar no ícone que permite abri-la completa no *smartphone* ou se continua a ler as demais. Nesse segundo caso, é preciso arrastar a tela para cima como é possível ver na figura 8. Sempre

que o usuário parar em uma das notícias é necessário arrastar a tela para o lado para ter acesso ao ícone que a abre no *smartphone*. Todas as notícias publicadas neste aplicativo estão em destaque na página inicial da versão do *app* do *Le monde* para *smartphone*.



*Figura 8: Arquitetura do aplicativo Le Monde no relógio inteligente. Fonte: Elaboração da autora.*

As notícias são formadas por uma imagem com um texto sobreposto contendo o horário da publicação. Como podemos ver na figura 9, ao parar em uma notícia específica, é possível arrastar a tela para o lado e ter acesso ao ícone *Ouvrir* (Abrir) que vai permitir que o texto completo seja aberto no *smartphone* (ver figura 10).

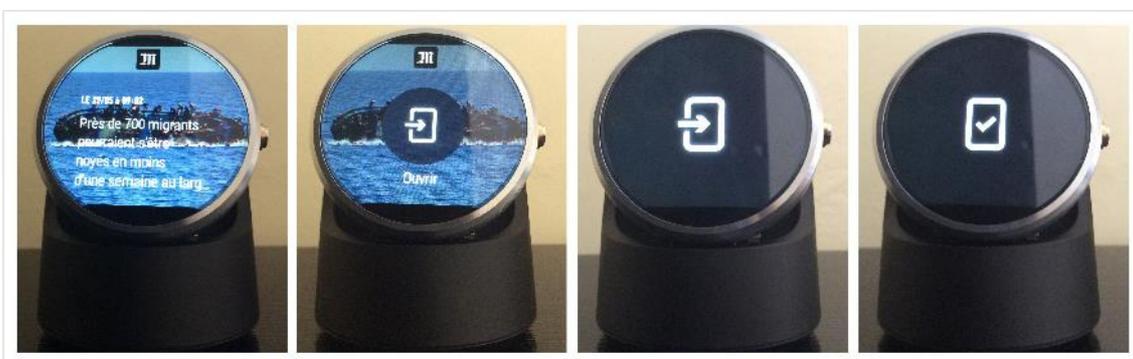


Figura 9: Exemplo de notícia no aplicativo Le Monde para smartwatches. Fonte: Elaboração da autora.



Figura 10: Notícia aberta no smartphone via ícone do smartwatch. Fonte: Captura de Tela do aplicativo Le Monde para smartwatch.

Percebemos com os aplicativos *BBC News* e *Le Monde* que, pela primeira vez, há uma iniciativa jornalística de criar um produto específico para relógios inteligentes, utilizando características próprias desse dispositivo: atendendo tanto o tamanho da tela dos *smartwatches* e como o fato de que quem os usa precisa de uma informação curta para ser consumida enquanto anda na rua, por exemplo. Nesse sentido, considerando a classificação de Scolari, Aguado e Feijóo (2012), entendemos que tanto o *BBC News* quanto o *Le Monde* estão inclusos na categoria “Original ou Específico”. Por conseguinte, compreendemos que podemos chamar os dois aplicativos analisados de autóctones (BARBOSA; SILVA; NOGUEIRA, 2013), uma vez que verificamos que são aplicações nativas com informações que recebem tratamento diferenciado com base nas especificidades dos relógios inteligentes.

Esses aplicativos trazem micro conteúdos. Tanto no *BBC News* como no *Le Monde*, as notícias são formadas por pequenos textos acompanhados por uma foto. No *BBC News*, há um título e um texto pequeno acompanhado por uma imagem. No *Le Monde*, há apenas um texto sobreposto à uma imagem. Ou seja, nos dois aplicativos analisados a notícia pode ser considerada um micro conteúdo por ser formada por um micro texto e uma imagem. No caso do usuário querer ler a matéria completa, há as opções de abri-la no *smartphone*. No *BBC News* pressionando um ícone e no *Le Monde*, arrastando a tela.

Por conseguinte, esses aplicativos tornam o consumo de notícias nos relógios inteligentes muito mais transparente - no sentido de ser rápido e móvel, de ocorrer enquanto o usuário faz outras atividades e de se dar em um dispositivo no qual, inicialmente, a identidade previa apenas ver as horas. Tudo isso favorece a ubiquidade do consumo de notícias em *smartwatches*.



ISSN nº 2447-4266

Vol. 3, n. 1, Janeiro-Março. 2017

DOI: <http://dx.doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2017v3n1p457>

## Considerações finais

Apesar de os relógios inteligentes existirem há menos de cinco anos, até pouco tempo a principal forma de acesso aos conteúdos jornalísticos era apenas pelas notificações (SOUSA, 2016). Este artigo teve o objetivo de descrever e analisar os aplicativos jornalísticos *BBC News* e *Le Monde* em relógios inteligentes, pois apresentam uma interface específica para *smartwatches*. No contexto da convergência, os relógios inteligentes configuram-se como um novo canal de distribuição de notícias dos veículos jornalísticos e têm como especificidade os micro conteúdos que podem ser acessados ubiquamente.

Os aplicativos estudados neste artigo disponibilizam micro conteúdos que podem ser consumidos de forma rápida e a qualquer momento e lugar, bastando que o relógio esteja conectado à internet. Logo, concluímos que esses aplicativos favorecem a ubiquidade do consumo de notícias.

Acreditamos que as experiências em *wearables* devem aumentar e se diversificar nos próximos anos, dando início à uma nova fase no jornalismo em redes digitais móveis. Esperamos que este artigo possa contribuir para pesquisas futuras sobre conteúdo jornalístico em relógios inteligentes e dispositivos vestíveis.

## Referências

AGUADO, Miguel; CASTELLET, Andreu. Contenidos digitales en el entorno móvil: mapa de situación para marcas informativas y usuarios. In: BARBOSA, Suzana; MIELNICZUK, Luciana (Orgs.). **Jornalismo e Tecnologias Móveis**. Covilhã: Livros LabCOM, 2013.

BARBOSA, Suzana; SILVA, Fernando Firmino; NOGUEIRA, Leila. (2013). Análise da convergência de conteúdos em produtos jornalísticos com presença multiplataforma. **Revista Mídia e Cotidiano**, v. 2, n. 2, 2013.

CANAVILHAS, João; SATUF, Ivan, JORNALISMO EM TRANSIÇÃO: DO PAPEL PARA O TABLET... AO FINAL DA TARDE. In. FIDALGO, António; CANAVILHAS, João (Orgs.). **COMUNICAÇÃO DIGITAL. 10 ANOS DE INVESTIGAÇÃO**. Coimbra: MinervaCoimbra, 2013.

GOGGIN, Gerard. Ubiquitous apps: politics of openness in global mobile cultures. **Digital Creativity**, v. 22, n. 3, 2011.

MANN, Steve. Wearable Computing. In: SOEGAARD, Mads; DAM, Rikke Friis (Orgs.). **"The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed."**. 2014. Disponível em <[https://www.interaction-design.org/encyclopedia/wearable\\_computing.html](https://www.interaction-design.org/encyclopedia/wearable_computing.html)>. Acesso em 14 maio 2015.

MANN, Steve. **Definition of "Wearable Computer"**. Toronto (Canadá), 1998. Disponível em <<http://wearcomp.org/wearcompdef.html>>. Acesso em 23 jan. 2015.

PARK, Robert. A história natural do jornal. In: BERGER, Christa; MAROCCO, Beatriz (orgs.). **A era glacial do jornalismo: teorias sociais da imprensa**. Volume 2. Porto Alegre: Sulina, 2008.

PAVLIK, John V. Ubiquidade: o 7.º princípio do jornalismo na era digital. In: CANAVILHAS, João (Org.). **WebJornalismo: 7 Características que marcam a diferença**. Covilhã: Livros LabCOM, 2014.

SALAVERRÍA, Ramón; GARCIA AVILÉS, José Alberto; MASIP, Pere Masip. Concepto de convergencia periodística. In: LÓPEZ GARCIA, Xosé; PEREIRA FARIÑA, Xosé (Orgs.). **Convergencia Digital: Reconfiguración de los medios de comunicación en España**. Santiago de Compostela: Servizo de



ISSN nº 2447-4266

Vol. 3, n. 1, Janeiro-Março. 2017

DOI: <http://dx.doi.org/10.20873/ufv.2447-4266.2017v3n1p457>

Publicaciones e Intercambio Científico, Universidade de Santiago de Compostela, 2010.

SALAVERRÍA, Ramón. Estructura de la convergencia. In: LÓPEZ GARCIA, Xosé; PEREIRA FARIÑA, Xosé (Orgs.). **Convergencia Digital: Reconfiguración de los medios de comunicación en España**. Santiago de Compostela: Servizo de Publicaciones e Intercambio Científico, Universidade de Santiago de Compostela, 2010.

SCOLARI, Carlos Alberto; AGUADO, Juan Miguel; FEIJÓO, Claudio. Mobile Media: Towards a Definition and Taxonomy of Contents and Applications. **International Journal of Interactive Mobile Technologies – IJIM**, v. 6, n. 2, 2012.

SOUSA, Maíra Evangelista de. JORNALISMO EM *WEARABLES*: apontamentos iniciais sobre a circulação de notícias em *smartwatches*. In: SILVA, Fernando Firmino da (Org.). **Transmutações no jornalismo**. 1ed. Campina Grande: EDUEPB, 2016. (No prelo).

SOUZA, Daniele Ramos. **JORNALISMO EM NOVAS TELAS: A DISTRIBUIÇÃO DE NOTÍCIAS NOS WEARABLES**. Monografia (Graduação em Jornalismo) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre. 2014.

WEISER, Mark. **The computer for the 21st century**. (1991). Disponível em: <<https://www.ics.uci.edu/~corps/phaseii/Weiser-Computer21stCentury-SciAm.pdf>>. Acesso em 23 jan. 2015.