

### 3 Modelo de publicação de conteúdo jornalístico na web

Este capítulo tem como objetivo mostrar quais as diferenças entre o modelo de publicação de conteúdo para *web* proposto neste trabalho e o modelo existente na organização onde a pesquisa foi realizada.

#### 3.1 Descrição do contexto de uso

Esta seção é dedicada à descrição de como é o processo de produção de matérias e conteúdos para *web*, atualmente, dentro da organização onde o experimento foi realizado. Aqui serão explicados os principais papéis envolvidos nesse processo, quais as suas contribuições dentro da cadeia de produção e como eles colaboram entre si. A Figura 9 apresenta um esquema simplificado do processo de publicação de conteúdo e seus agentes.

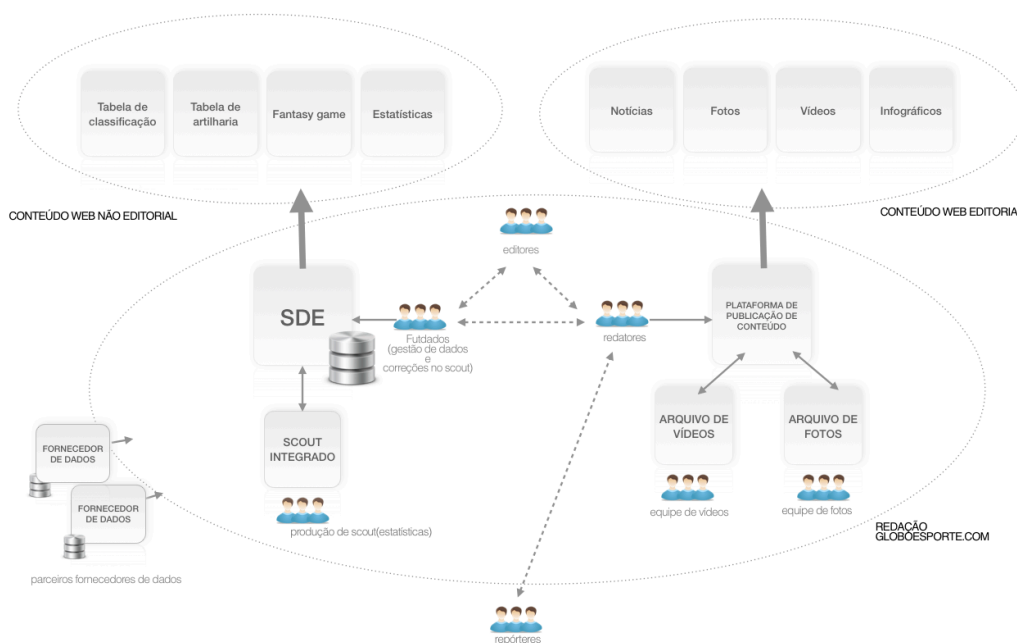


Figura 9 - Esquema simplificado do processo de publicação de conteúdo web existente.

Atualmente, é comum encontrar dentro de uma organização de mídia, que produz conteúdo para *web*, uma nova função, o editor de dados, exercida por profissionais responsáveis por manter bases de dados atualizadas ao longo do tempo.

No ambiente analisado, uma organização que produz conteúdo esportivo, esse profissional faz uso de sistemas para realizar tarefas como, por exemplo, cadastrar campeonatos e jogos, manter os elencos dos times atualizados, cadastrar resultados de jogos, conferir e importar resultados e estatísticas (faltas, gols, defesas, etc) de jogos fornecidos por parceiros. A equipe responsável por manter atualizada a base de dados de futebol se chama Futdados. O sistema utilizado pela equipe é chamado SDE (Sistema de Dados Esportivos).

Algumas informações disponibilizadas na *web* são oriundas dessas bases de dados. Tabelas de classificação, tabelas de artilharia e seção de estatísticas são alguns exemplos. As páginas *web* onde esses conteúdos são expostos para os internautas são atualizadas, automaticamente, sempre que as bases de dados são alteradas.

O editor estabelece uma linha editorial a ser seguida pelos redatores e repórteres. É o responsável pelo direcionamento dos assuntos sobre os quais os redatores produzirão o conteúdo. Ele direciona o destaque que é dado para o conteúdo estabelecendo critérios de importância dos assuntos. Embora também produza conteúdo, sua principal função é direcionar e acompanhar a produção de conteúdo por parte dos redatores e repórteres.

Apurar a informação, seja oriunda de um repórter, ou de um veículo de informação qualquer é responsabilidade do redator. Ele apura a informação e produz o conteúdo que será disponibilizado para os internautas. É o usuário mais frequente do sistema de publicação de conteúdo. Com esse sistema o redator consegue criar matérias utilizando textos, infográficos, fotos e vídeos. Quando o redator quer escrever alguma matéria de pesquisa, que fale sobre o jogo com o maior número de faltas do campeonato, por exemplo, ele entra em contato com a equipe Futdados para obter informações sobre estatísticas de faltas nos jogos do campeonato. Com essas informações e mais os recursos disponíveis no sistema de publicação ele produz o conteúdo final.

O repórter é quem atua fora da redação buscando novas informações. Ele trabalha, remotamente, enviando para o redator informações sobre clubes, atletas, competições, enfim, pessoas, eventos e organizações relacionadas ao esporte. Muitas vezes essas informações são obtidas nos estádios ou nos clubes. As vezes

o repórter usa o sistema de publicação para cadastrar conteúdo e em seguida avisa ao redator que o revisa. Esse fluxo acontece sempre que o repórter tem pressa para dar um furo. Portanto, o repórter também é usuário do sistema de publicação. Porém, é mais frequente o repórter enviar o conteúdo para o redator que apura e depois publica para o público na Internet.

Existe também uma equipe responsável pelas fotos usadas nos conteúdos. Esses profissionais trabalham dando suporte aos redatores, inserindo no sistema de publicação as fotos que os mesmos precisam. Sempre que algum redator precisar de uma foto específica essa equipe é acionada. A equipe verifica se já existe alguma foto no sistema que obedeça aos critérios informados pelo redator e caso exista, informa para o mesmo a descrição da foto para que ele consiga localizá-la no sistema. Caso ainda não exista, a equipe de fotos cadastra uma nova foto no sistema para em seguida avisar ao redator. Essa equipe é responsável por organizar as fotos fornecidas pelas agências contratadas. Em geral, essas agências disponibilizam um sistema web, através do qual o cliente pode baixar as fotos que têm direito mediante autenticação no sistema.

Podemos encontrar algumas outras funções dentro da redação que não participam, ativamente, do processo de criação de matérias e conteúdos para web e por isso não foram descritas nessa seção.

### **3.2 Descrição do fluxo desejado**

O fluxo proposto neste trabalho é baseado em um modelo que tem dois objetivos principais: melhorar o processo de produção e viabilizar um novo tipo de oferta de conteúdos, de forma semiautomática, alavancado por modelos semânticos com suporte das tecnologias da Web Semântica. Este modelo terá como base as características do domínio do conteúdo a ser produzido e as características das estruturas narrativas adequadas para este domínio.

Do ponto de vista prático, o modelo servirá para melhorar o processo de construção de narrativas jornalísticas para web, através da sugestão de padrões narrativos e de informações objetivas que dão suporte ao tipo de narrativa desejado. A solução será especializada, inicialmente, para o domínio de futebol. O protótipo

desenvolvido tem como objetivo dar suporte à criação de matérias contendo narrativas ligadas a eventos de futebol.

Ao criar uma matéria acerca de um jogo o sistema deverá identificar personagens, fatos importantes e outros fatos do domínio de futebol relacionados aos acontecimentos do jogo. É importante ressaltar que a ferramenta proposta não é um simples agregador de conteúdo. A ferramenta deve entender padrões narrativos, identificar esses padrões ao analisar informações do jogo, e agregar informações relevantes de acordo com os padrões identificados. Por exemplo, se um jogo teve muitas faltas, no momento da criação de uma matéria sobre o jogo, o sistema deve sugerir um *template* de “jogo truncado” que exibirá a quantidade de faltas e cartões ocorridos no jogo, assim como, as médias de faltas e cartões por partida no campeonato. Se algum personagem for identificado, por exemplo, um garçom (jogador que dá assistência), o sistema deverá sugerir um *template* de garçom que trará informações como a quantidade de assistências dele no jogo e a sua média de assistências no campeonato.

O sistema de publicação de conteúdo proposto contará com uma duas bases de conhecimento: base semântica de futebol e base semântica de esquemas narrativos. Além disso, as bases de conhecimento utilizadas pelo sistema devem estar conectadas com a LOD para que as matérias sejam enriquecidas também com dados externos ao sistema. Alguns exemplos de dados que podem ser aproveitados são as informações dos estádios de futebol segundo a Wikipedia , e também informações geográficas segundo a *Geonames* .

A Figura 10 descreve de forma geral o fluxo de publicação de conteúdo proposto pelo modelo, e respectivos agentes. Lembrando que esse fluxo está relacionado à publicação de conteúdo editorial. Ou seja, a parte de conteúdo web não editorial, mostrada na seção anterior não será afetada pelo modelo proposto.

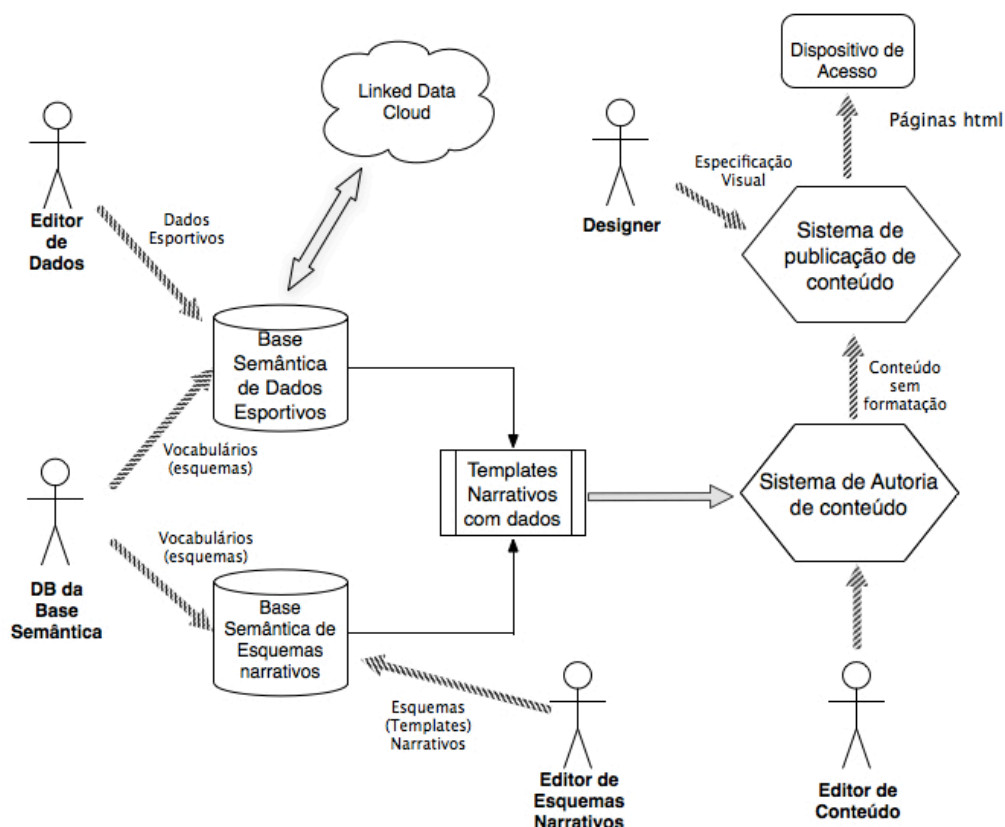


Figura 10 - Esquema simplificado do processo de publicação de conteúdo web proposto no trabalho.

O editor de dados é uma função que já existe (equipe Futdados). Ele é responsável por manter a base de dados esportivos. Esse profissional, em geral, não cria matérias.

Editor de esquemas narrativos será responsável por definir os padrões narrativos que devem ser usados. Deve ser um especialista tanto em futebol quanto em jornalismo. Como resultado do trabalho dele é esperado uma definição dos padrões narrativos nos quais o sistema deve se basear. Ele que define, por exemplo, que o *template* de jogo “truncado” deve apresentar a quantidade de faltas e cartões ocorridos no jogo, junto com as médias de faltas e cartões do campeonato para que o internauta possa fazer uma comparação e entender melhor a informação.

O editor de conteúdo (ou redator) passará a receber sugestões de narrativas (templates narrativos com dados sobre futebol) que o auxiliarão durante o processo de autoria. O sistema ajudará a padronizar narrativas de jogo e a coletar dados relevantes para as mesmas. A ideia é o editor do conteúdo gastar a maior parte do

tempo usando a linguagem que domina para trazer mais emoção ao texto. Enfim, fazer o que não é possível ser feito pela máquina.

Os diferentes agentes da figura atuam em fluxos de trabalho distintos, com diferentes ciclos de utilização do sistema. O designer interage com o sistema quando alguma modificação visual na estrutura da página for necessária. Em geral, define-se um apresentação e depois todas as matérias publicadas seguem esta apresentação. O editor de esquemas narrativos e o DBA da base semântica também não interagem com o sistema a cada conteúdo produzido. Somente quando for necessário alterar o modelo usado pela ferramenta é que estes agentes utilizam o sistema. Por exemplo, quando é identificado que um determinado dado deve passar a ser registrado acerca de uma partida, para coleta de estatísticas, o DBA atualiza o modelo de dados da base semântica. De forma análoga, o editor de esquemas narrativos atualiza a base quando um novo esquema é identificado (ou criado), assim como quando há necessidade de alterações em algum esquema. Já o editor de dados esportivos e o jornalista que cria as matérias são os agentes que interagem com o sistema mais amiúde, inserindo novos dados ou atualizando dados já existentes. Ambos utilizam o sistema diariamente para atualizar dados esportivos e criar matérias.