

Sobre o projeto

A proposta deste projeto é a criação de uma plataforma de apoio para o *fact-checking*, ou checagem de fatos, tendo em vista o atual contexto de constante compartilhamento de informações e o consequente desencadeamento da desinformação como um dos principais distúrbios comunicacionais da atualidade.

Dessa forma, essa proposta surge da necessidade de novas soluções que viabilizem o processo de análise de dados compartilhados na rede, partindo da iniciativa não só das agências jornalísticas, mas também da relação desses profissionais com os usuários, que estão constantemente em contato com o meio online.

Observando o contexto atual, é notável a preocupação com o combate à disseminação de informações falsas ou enganosas, apesar do crescente fluxo das mesmas. Um dos principais agentes nesse combate são as agências jornalísticas, entretanto foi observado uma ausência de uma plataforma que aproxima esse processo dos usuários. Nesse sentido, a atual proposta busca criar um ambiente, inicialmente no formato mobile, para que os usuários tenham uma participação mais ativa no processo de checagem, levando aos profissionais os conteúdos possivelmente falsos.



Domínio e Sistemas (elaborado pela autora)

Personas e cenários de referência

Persona 1



Sabrina, 25 anos
Redatora

Sabrina tem 25 anos, é recém formada em Comunicação Social e começou recentemente em uma vaga de redatora júnior em um jornal independente online. Atualmente mora em São Paulo com sua irmã mais velha Juliana, desenvolvedora de 28 anos. Sua família mora no interior do estado, e para manter mais contato com eles, Sabrina os acompanha através de grupos de whatsapp e seguindo nas redes sociais. Também está no grupo online e segue principalmente pessoas do seu trabalho, amigos de infância, amigos e colegas da época da faculdade e colegas da academia, tendo assim acesso a conteúdos e opiniões bastante diversas.

Cenário de Problema 1

Como trabalha com informação, Sabrina possui sempre o hábito de buscar dados em diversas fontes reconhecidas, não só para aplicar nos textos que escreve no seu trabalho, mas também para se informar no dia a dia sobre temas da atualidade como política, educação, novidades na sua área, séries e filmes, seus artistas musicais favoritos... gosta de investigar a veracidade até mesmo de fofoca de famosos.

Entretanto, há muito tempo que Sabrina se incomoda, e se preocupa, com as pessoas do seu ciclo que não têm esse hábito, e sempre compartilham informações tendenciosas, manipuladas e até falsas nos grupos de whatsapp e status/stories, sem antes checá-las. Ela percebe que o principal tema é a política, e recebe principalmente dos grupos de sua família. Observando essa situação preocupante, Sabrina sabe que isso ocorre na maioria dos grupos país afora, e gostaria de contribuir no combate com mais afinco, já que sente que mesmo fazendo o seu trabalho bem feito como redatora, não percebe um impacto direto nesse combate.

Persona 2



Daniel, 46 anos
Professor universitário

Daniel tem 46 anos, e é professor de matemática em uma universidade privada no Maranhão. É casado e tem uma filha de 14 anos, que utiliza com frequência as redes sociais, olhando e postando conteúdo, principalmente no instagram e tiktok. Daniel nunca utilizou muito a internet, usa mais para se comunicar nos grupos do trabalho e família, mas as notícias, prefere ver pelo jornal na televisão. Agora que percebe que sua filha utiliza com frequência as redes, Daniel sente mais a necessidade de educá-la em relação aos perigos online, mas não conhece muito sobre.

Cenário de Problema 2

Daniel recebe muita informação em grupos de whatsapp, de pessoas que confia, e tinha o hábito de compartilhar sem checar. Quando começou a pandemia, Daniel percebeu a quantidade de informações conflitantes que recebia nos grupos, ficava confuso e mais assustado, o que o fez tentar buscar mais informações na internet, porém ainda assim via muitos dados enganosos e contraditórios.

Essa constante acabou fazendo Daniel se distanciar mais dos grupos e internet, usa o app de mensagem somente para falar individualmente com as pessoas, e não gosta de utilizar redes sociais, pois acha muito cansativo a quantidade constante e elevada de informações. Por outro lado, gostaria de se manter informado ao longo do dia sem ter que assistir televisão, mas como não consegue ter uma relação saudável com o mundo digital, acaba evitando.

Objetivos definidos com base nas personas

A ferramenta considerada para a resolução dos problemas centrais dos cenários descritos foi a criação de um aplicativo mobile de *fact-checking*, sendo assim um projeto de um novo sistema. A seguir, são apresentados os objetivos em decomposição hierárquica gerados a partir das necessidades das personas.

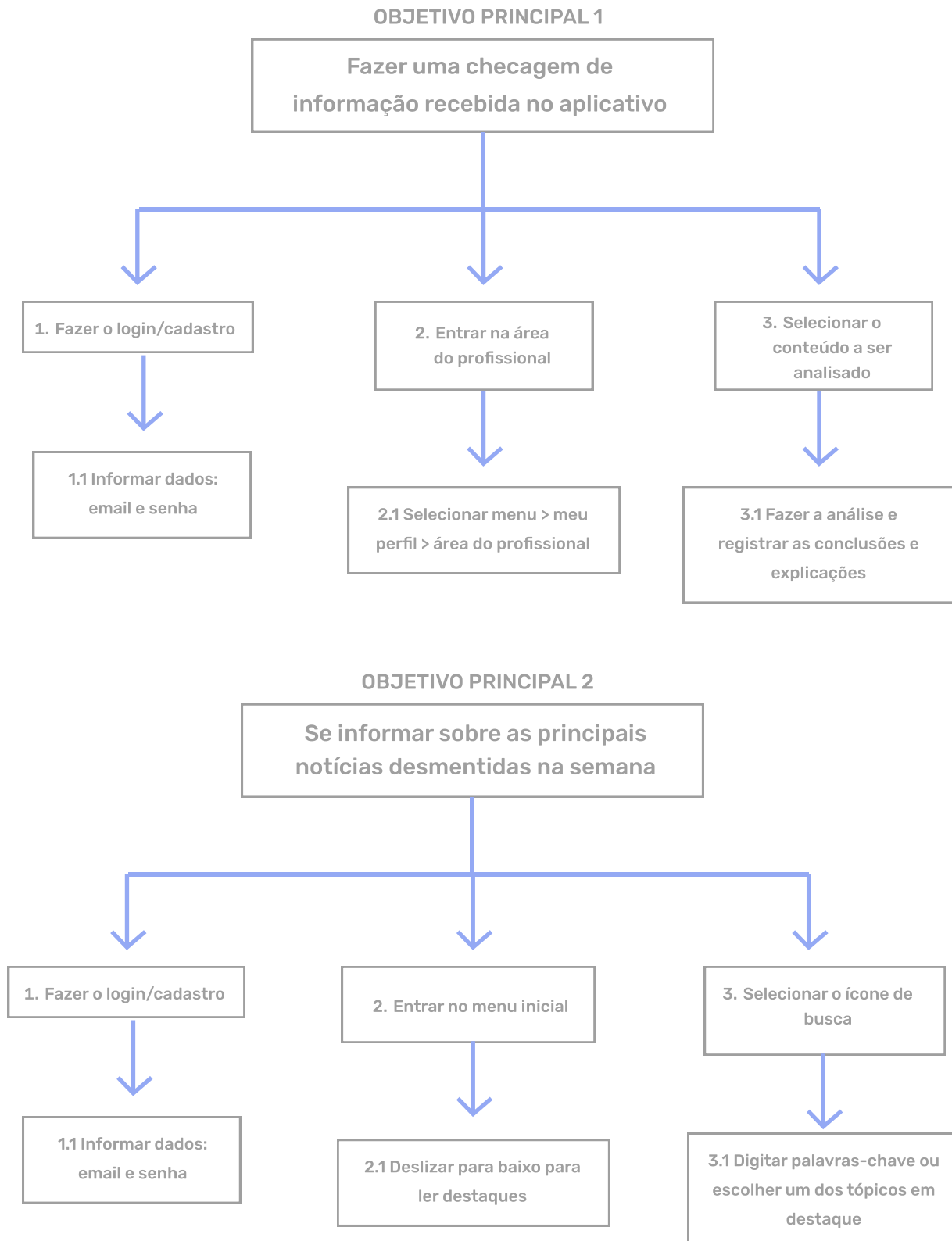


Diagrama MoLIC

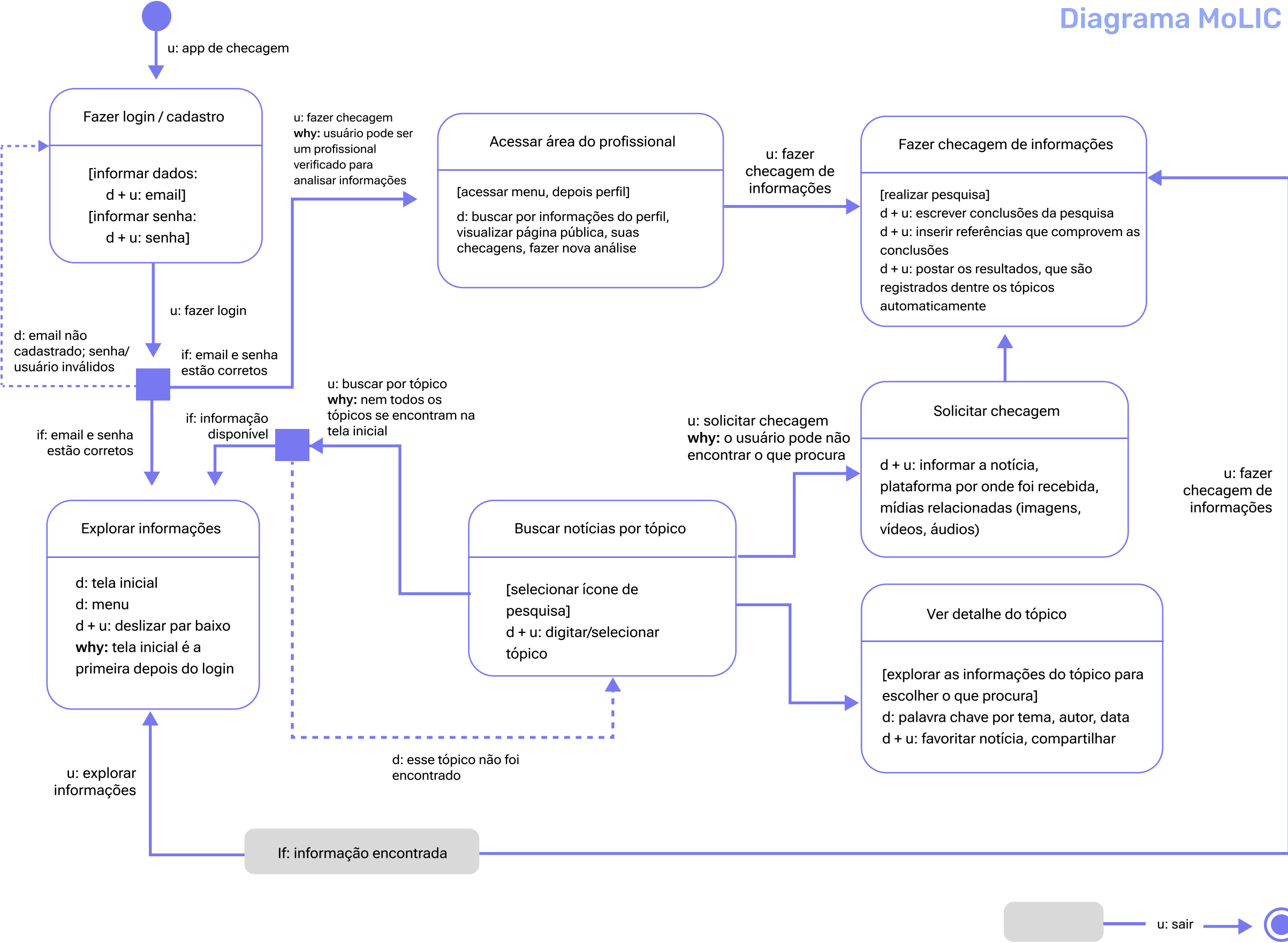


Diagrama MoLIC - considerações

Esse diagrama representa dois processos centrais dentro da aplicação. O primeiro é referente à persona 1, que retrata o usuário que utilizaria a plataforma para contribuir com a comunidade, fazendo a investigação e análise de conteúdos para identificar sua veracidade (descrito em “acessar área do profissional” e “fazer checagem de informações” no diagrama).

O segundo processo se refere à persona 2, dessa forma descreve um usuário que usaria o aplicativo para se informar e também descobrir as fake news que estão sendo disseminadas dentro de diferentes temas. Dessa maneira o diagrama retrata o processo de busca por informações, a partir do “explorar informações” que descreve as ações a partir da tela inicial, e posteriormente o uso da ferramenta de busca para encontrar notícias mais específicas. Essa ação de pesquisa gera então duas possíveis situações centrais: a que o usuário encontra o que procura e explora os detalhes do resultado; e a que o usuário não encontra a informação, e a partir disso solicita uma análise de um profissional, conectando assim essa ação do usuário que quer se informar com a do usuário que analisa dados.

Em relação à estrutura, foi seguida a linguagem padrão do diagrama MoLIC, utilizando “u” para as ações do usuário, “d” para os comandos solicitados pelo designer, “d + u” caso o tópico necessitasse da ação de ambos os lados, “if” caso a ação fosse submetida a uma condição, e o “why” para explicar determinados encaminhamentos considerados para esse cenário de uso da plataforma.

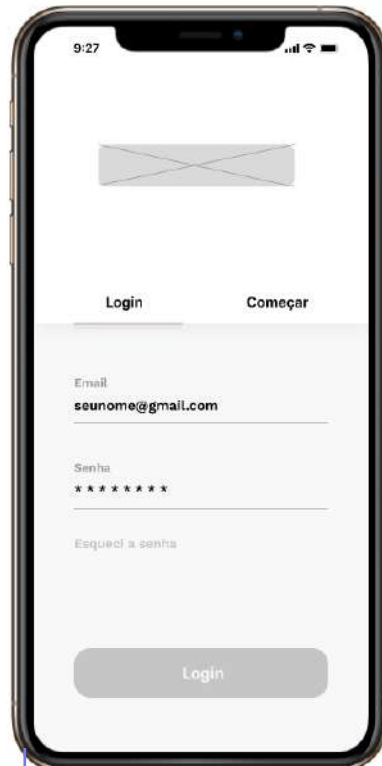
Wireframes - processo de busca de conteúdo

Tela de abertura



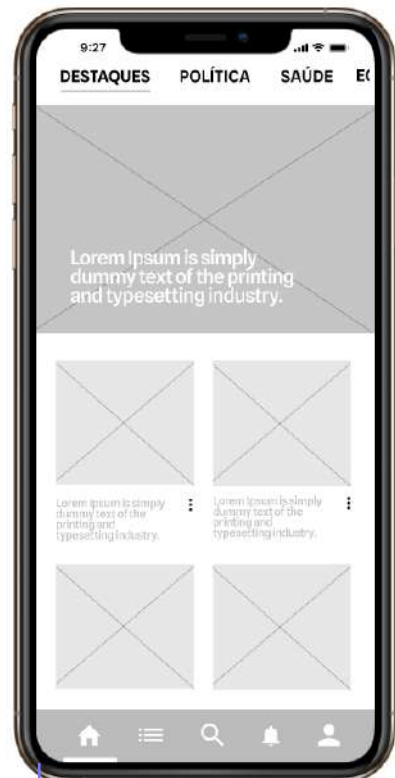
Botão

Tela de login/cadastro



Barra de status
Botão
Campo de formulário

Tela inicial



Barra de status
Menu fixo
Ícone
Rolagem vertical (notícias)
Rolagem horizontal (destaques)

Link do protótipo interativo

<https://www.figma.com/proto/NdBBc76zBovkhg4BtU1wAu/wireframes-mvp?type=design&node-id=4-44&t=pD9RRi1sUvylgCFt-1&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=4%3A44&mode=design>

Buscar



- Barra de status
- Títulos
- Menu fixo
- Ícone
- Barra de busca
- Rolagem vertical

Tela de busca - politica



- Barra de status
- Títulos
- Menu oculto
- Menu fixo
- Ícone
- Rolagem horizontal

Digitar busca



- Barra de status
- Títulos
- Ícone
- Barra de busca

Favoritar notícia



- Barra de status
- Títulos
- Menu oculto
- Ícone