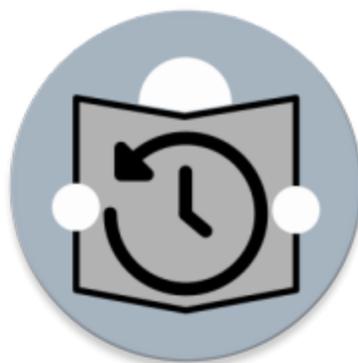


Jornal do Passado

Recordar é jogar!



Identificação

- Título: Jornal do Passado
- Área temática: Notícias, Jogo, Memória, Cultura Geral
- Candidato: Bruno Galhardo
- Email: bgalhardo@gmail.com

Descrição do Trabalho

Jornal do Passado é um jogo para todas as idades desenvolvido para Android no qual o utilizador põe à prova os seus conhecimentos sobre notícias/eventos. Com isto, este jogo visa aumentar a cultura da população e divulgar de uma forma interactiva os conteúdos do *arquivo.pt*.

O objectivo do jogo é que o utilizador recorde o ano no qual três notícias foram reportadas. Caso o jogador acerte o ano recebe a pontuação máxima, à medida que o palpite se afasta do ano correcto vai recebendo cada vez menos pontos até um mínimo de zero. A aplicação tem dois modos de jogo. “*Jogo Simples*” e “*Modo Torre*”, mas ambas partilham os mesmos princípios apenas o número de perguntas difere. No “*Jogo Simples*” são sempre apresentadas dez perguntas ao utilizador ao passo que no “*Modo Torre*” o número de perguntas apresentadas varia, quantas mais respostas correctas forem dadas mais perguntas o utilizador tem disponíveis.

No final de cada jogo são apresentadas ao utilizador tanto as estatísticas como as notícias que foram apresentadas durante o mesmo. Nesta fase o jogador pode clicar nas notícias que no decurso do jogo achou mais interessantes, sendo redireccionado para as páginas do *arquivo.pt* correspondentes. Desta forma o utilizador viaja no tempo ao navegar nas páginas de jornais do passado.

Por fim, o jogador poderá também consultar quais foram as pontuações máximas obtidas em jogos passados em ambos os modos de jogo. Ao tentar ultrapassar a sua pontuação, este vai-se expondo a mais notícias melhorando o seu conhecimento.

Na Figura 1 encontram-se capturas de ecrã das várias vistas do jogo.



Figura 1 - Exemplos dos vários ecrãs da aplicação para um jogo. Da esquerda para a direita, e de cima para baixo: menu principal do jogo; modo de *Jogo Simples* com tentativa de resposta; modo de *Jogo Simples* com a resposta correcta; visão final com as estatísticas do jogo; lista de

notícias que apareceu ao longo do jogo que, ao clicar, remetem para a página do *arquivo.pt*; resumo das maiores pontuações em cada modo de jogo.

Objetivos

Esta aplicação visa, de uma forma interactiva, lembrar ou dar a conhecer aos seus utilizadores eventos dos últimos 20 anos.

Com isto pretende-se:

- Aumentar e estimular a memória colectiva da história recente,
- Permitir ao utilizador fazer paralelismos entre diversos eventos que decorreram nos últimos anos,
- Aumentar a cultura geral nos utilizadores,
- Despertar a curiosidade nos mais diversos tópicos, por exemplo, economia e política portuguesas,
- Divulgar a plataforma do *arquivo.pt*.

Resultados Atingidos

Foi desenvolvida uma aplicação totalmente funcional utilizando notícias disponíveis no site *arquivo.pt* de várias versões em arquivo do jornal público, ao longo dos últimos 20 anos. É uma aplicação para telemóveis com sistema operativo *Android* cuja versão seja superior à 5.0 (*Lollipop*). Segundo estatísticas da Google isto compreende 94.1% dos utilizadores de *Android*. O foco inicial em *Android* deve-se a este englobar 70.68% da população geral. No entanto, no futuro gostaríamos também de desenvolver uma versão *iOS*.

Adicionalmente foi conseguida uma arquitetura capaz de filtrar as notícias mais relevantes de páginas arquivadas. Estas notícias foram posteriormente integradas na aplicação móvel para desafiar o utilizador a recordar-se dos eventos marcantes.

Originalidade e caráter inovador

Do que conseguimos apurar não existe um tipo de aplicação que consiga, de uma forma lúdica, transmitir conhecimentos do passado recente de Portugal, pelo que consideramos este o ponto mais inovador. Para além disso, foram necessárias desenvolver várias ferramentas que são também por si só originais.

- **Extração de notícias das várias versões do *publico.pt*:** os sites acompanham a evolução tecnológica e variam bastante ao longo do tempo pelo que um só método não é suficiente. Assim foi necessário desenvolver uma ferramenta capaz de extrair os títulos das notícias em várias versões.
- **Classificação da notícias:** o caráter do título das notícias varia bastante, sendo que, na maioria dos casos, é difícil conseguir distinguir o ano olhando apenas para o título. Por exemplo, há diversas notícias genéricas que envolvem, por exemplo condições meteorológicas, trânsito, etc, que são quase independentes do tempo. Posto isto, foi necessário desenvolver um classificador que fosse capaz de atribuir uma pontuação ao título das notícias permitindo desta forma selecionar as mais relevantes.

Impacto social (aplicação e utilidade social)

Por vezes temos uma memória distorcida dos factos. Um dos fatores para tal é que por vezes é difícil recordar quando os mesmo aconteceram. Acontecimentos que nos parecem recentes podem ter de facto acontecido há mais tempo do que julgamos, e vice versa. Temos também uma tendência para nos esquecer de eventos mais antigos, relacionado com a nossa memória a longo prazo.

Adicionalmente, os mais jovens não presenciaram, e muitas vezes desconhecem, eventos mais antigos. Estes eventos representam uma parte importante na história recente e muitas vezes explicam os acontecimentos que vivemos no presente.

Com esta aplicação, os utilizadores poderão não só testar os seus conhecimentos/memória mas também consolidar a sua cultura uma vez que ter uma ideia de eventos do país é essencial para uma população informada e erudita.

Impacto científico (aplicação e utilidade científica)

Numa fase inicial esta candidatura mostra como prova de conceito o modelo de jogo que não guarda quaisquer dados do utilizador. Também não dispomos de momento uma adoção em massa de utilizadores para mostrar estatísticas de interesse. Numa fase posterior poder-se-ia guardar dados relativos ao jogador, como por exemplo a idade e a região onde reside e também relativas aos jogos que este jogou, como por exemplo, a percentagem respostas correctas, os anos que mais “fáceis” e “difíceis” de acertar para aquele “tipo” de jogador. Estas métricas podem ser utilizadas como uma medida de cultura da população e permitiria também avaliar a memória a longo prazo da mesma.

Estas estatísticas poderiam ser utilizadas em meios académicos, em inúmeros estudos, como por exemplo, estudos necessitem de perceber a cultura ou memória de uma determinada faixa etária e como esta medida evolui por região.

A aplicação também pode ser providenciada a grupos de investigação, para que estes possam personalizar as suas perguntas para o seu estudo de interesse.

Relevância da utilização do Arquivo.pt

Intrinsecamente ligado a natureza do jogo foram utilizadas as notícias do *publico.pt* dos últimos 20 anos, que já não se encontram disponíveis no seu site principal. O arquivo.pt é, no nosso conhecimento, a única ferramenta que disponibiliza estes recursos.

Nomeadamente, para a aplicação realizada, foram extraídas as notícias de todas as versões em arquivo do site do *publico.pt*, as quais são depois apresentadas (três notícias do mesmo ano) para o utilizador adivinhar o ano correspondente.

Recursos complementares

- <http://www.jornaldopassado.pt/index.html>: seguindo este url podem encontrar uma pagina web em que foi colocada uma breve descrição da aplicação e o link onde se pode descarregar a mesma.

