

# Um breve resumo sobre o W3C Publishing Summit 2017

Por Reinaldo Ferraz

Nos dias 9 e 10 de novembro de 2017 aconteceu em Burlingame, na Califórnia o primeiro [W3C Publishing Summit](#), com o objetivo de mostrar e discutir como as tecnologias da web estão moldando as publicações hoje, amanhã e além.

O evento aconteceu em paralelo às plenárias técnicas do W3C ([TPAC2017](#)). Foi no TPAC que o [grupo de trabalho de Publicações Digitais do W3C](#) se reuniu cara-a-cara pela segunda vez. A grade do evento contou com representantes de diversas instituições envolvidas com o setor de publicações digitais em todo o mundo, como Adobe, Rakuten Kobo, O'Reilly Media dentre outras.

## Anotações sobre os painéis do evento.

O primeiro painel do evento foi um bate papo entre **Jeff Jaffe, CEO do W3C** e **Abhay Parasnis, CTO da Adobe**. Falaram sobre a importância do W3C se envolver nesse tema e como o trabalho da instituição é importante, mesmo que seus resultados sejam intangíveis, o consórcio tem um papel importante no processo de evolução da Web.

Os dois discutiram sobre importância da Web na democratização do *storytelling*. Na Web, todos são atores e é fundamental diminuir a complexidade do desenvolvimento do conteúdo e melhorar a experiência do usuário para que ele possa expressar suas histórias.

Abhay Parasnis falou ainda sobre PDF e HTML, sobre a Adobe estar trabalhando para tentar se aproximar de um cenário entre os benefícios do PDF e sobre o ecossistema OpenWeb.

## Dados sobre o cenário global

Alguns painéis trouxeram informações sobre o cenário de publicações digitais no mundo e suas perspectivas para os próximos anos. O representante da **Rakuten Kobo, Ben Dugas**, falou bastante sobre o mercado de *ebooks* e trouxe alguns números com relação aos idiomas dos ePubs e seus formatos e versões:

Conteúdo em inglês:

- 90% ePub2
- 1% ePub2FXL
- 7% ePub3
- 2% ePub3FXL

Conteúdo em português:

- 93% ePub2
- 1% ePub2FXL

- 4% ePub3
- 1% ePub3FXL

Conteúdo em francês:

- 81% ePub2
- 2% ePub2FXL
- 10% ePub3
- 8% ePub3FXL

Conteúdo em japonês:

- 0% ePub2
- 0% ePub2FXL
- 28% ePub3
- 72% ePub3FXL

Conteúdo em chinês:

- 33% ePub2
- 0% ePub2FXL
- 36% ePub3
- 31% ePub3FXL

O painel sobre Publicações na Ásia, Europa e América Latina também trouxe números sobre o cenário do mercado digital. **Laurent Le Meur, do EDRLab**, falou do mercado na Europa e Reino Unido. Segundo sua apresentação, o “*self publishing*” em *ebooks* (autores publicando seus próprios livros em formato digital) representou 22% dos *ebooks* no Reino Unido em 2015, e que o *self publishing* de *ebooks* na Alemanha em 2016 girava em torno de 20% na plataforma Tolino e 40% na Amazon. Le Meur disse ainda que o ePub é um formato bem utilizado na Europa, mas PDF ainda é muito forte em catálogos e publicações de não ficção. [O conteúdo da apresentação está disponível nesta página.](#)

Na fala do representante do Media DO Group do Japão (que representa aproximadamente 34% do mercado no país) ele falou que antes de 2011 o Japão tinha diversos dispositivos e formatos para consumo de publicações digitais, e que desde 2011 o formato ePub3 foi adotado e hoje o consumo ocorre principalmente pelo SmartPhone.

**Julian Calderazi, da DigitalBe**, trouxe informações sobre o mercado da América Latina. Segundo ele, o contexto dos países da América Latina é bem distinto porque os dispositivos são caros (comparados com a média salarial da população) e a produção de *ebooks* ainda é de baixa qualidade para o consumidor final. A produção digital ainda não faz parte do fluxo de trabalho dos publicadores e que a consideração de acessibilidade ainda é baixa.

Calderazi falou que mais de 55% das editoras da América Latina não começaram a produção de conteúdo digital e 35% disseram que nunca o farão. Mais de 55% das editoras que já publicaram em ePub2 não planejam migrar para ePub3. Segundo ele, ePub3 não está nos planos das editoras em 2018.

# Grupo de Trabalho de Publicações Digitais do W3C

A *chair* do grupo, **Tzviya Siegman**, fez um breve histórico das publicações digitais e falou sobre a importância do ePub ser uma tecnologia Open Web, adicionando as regras de acessibilidade do DAISY consortium.

O grupo deve entregar quatro documentos: Web Publications, Package Web Publications, ePub4 e DPUB-ARIA 2.0.

O cronograma do processo de recomendação de cada documento está disponível na [página do charter do grupo](#).

Tzviya fez um pedido para que a comunidade ajude a continuar o desenvolvimento do [validador de ePub](#) que foi desenvolvido pelo IDPF.

## Acessibilidade

O tema de acessibilidade em publicações digitais passou por diversos painéis. O **CTO da Adobe, Abhay Parasnis**, citou o valor da acessibilidade em sua fala. A Web tem um papel importante na inclusão das pessoas com deficiência no cenário digital. Acessibilidade não é um *checklist* e sim uma missão de possibilitar o acesso a qualquer pessoa.

No painel sobre acessibilidade em publicações digitais, **Judy Brewer, diretora da iniciativa de acessibilidade na Web do W3C**, falou que a acessibilidade transita por diversas áreas:

Quando consideramos a acessibilidade na Web, estamos pensando na acessibilidade para WebTV, Web das Coisas, Publishing ou mesmo no browser.

Ela disse ainda que é necessário um esforço para promover a acessibilidade digital. Não precisamos de uma documentação específica para acessibilidade em publicações digitais, mas sim uma para toda a plataforma Web, que são as [WCAG](#).

## A Web como plataforma de múltiplos atores

**Jeff Jaffe, CEO do W3C**, fez uma fala sobre como diminuir o atrito entre os diversos players de publicações digitais na Web: Autores, editores, distribuidores e consumidores.

Ele falou sobre como são produzidos livros no ecossistema de 1960: Autores escreviam em máquinas de escrever, editores utilizavam técnicas para tratar o material enviado pelo autor e imprimi-lo, distribuidores tinham uma cadeia de distribuição manual e consumidores os consumiam em papel.

Considerando um cenário mais atual, Jeff fala que as coisas mudaram um pouco, mas ainda continuam descentralizadas: Autores escrevem em Word, mandam por e-mail para os editores, que revisam e devolvem o documento. Fecham o documento em PDF, encaminham para a gráfica e refazem a publicação para produzir em HTML e ePub. Já o consumidor tem diversos dispositivos e formas para consumir esse conteúdo.

O que Jeff propõe é que a Web seja a plataforma para diminuir o atrito entre os atores da produção de conteúdo. Que o autor possa escrever em uma plataforma Web, um editor possa revisar e diagramar o conteúdo em um ambiente online, que sistemas baseados na Web sejam utilizados para distribuir e vender o conteúdo, que serão consumidos por pessoas utilizando dispositivos com suporte a Web.

O CEO do W3C citou as diversas iniciativas, grupos e documentos que podem contribuir para diminuir o atrito entre as tecnologias e o mercado de publicações digitais: [CSS WG](#), [Security](#), [Privacy](#), [WebFonts WG](#), [Internationalization](#), [Web Platform](#), [Data on the Web Best Practices](#), [Linked Data](#), [Payments](#), [Web of Things](#), dentre outros.

Resumindo: O objetivo é que a Web seja a plataforma que é suportada por múltiplos dispositivos, que promove acessibilidade, internacionalização, etc.

## Técnicas para produção de conteúdo digital

Diversas apresentações falaram da grande gama de possibilidades que as tecnologias Web proporcionam no desenvolvimento de uma publicação digital.

Em uma das palestras foi falado do processo de produzir ePubs, que hoje grande parte das pessoas utilizam softwares como InDesign e não se preocupam em verificar o código gerado do ePub, ou geram PDFs que depois são utilizados para a base da construção de um novo documento ePub. Com isso em mente, a programadora **Nellie McKesson** reforçou o conceito de desenvolver considerando *HTML first*, para ter mais flexibilidade durante o processo de criação.

**Jen Simmons da Mozilla** deu uma ótima palestra sobre as funcionalidades do CSS que podem ser muito úteis na criação e produção de ePubs e outros conteúdos digitais. Os [slides de sua palestra estão disponíveis](#). Contém boas dicas para a produção de uma publicação Web que se adapta aos mais diversos dispositivos e telas.

Desenvolvedores são fundamentais, mas é importante também envolver bibliotecários no processo de preservação e curadoria do conteúdo digital publicado. Foi a principal mensagem de **Maurice York, da University of Michigan Library**, em sua fala.

E por fim, metadados: A última palestra falou sobre como as máquinas estão ficando cada vez mais apuradas na categorização de conteúdo e por isso é importante fornecer insumos para que as máquinas possam compreender melhor esse conteúdo. Os metadados acompanham o conteúdo e são importantes para o futuro das publicações digitais conectadas na rede.

## Em resumo

O evento foi muito bom, cheio de painéis e debates importantes sobre o futuro das publicações digitais. O que ficou claro nesse encontro foi que a Web tem um papel importante na forma como consumimos e vamos consumir conteúdo digital no futuro. Por isso é importante que existam padrões, de preferência abertos.

Para que a Web continue com seu caráter igualitário e democrático, é fundamental que participemos da sua construção.