

O futuro das publicações digitais

Por Reinaldo Ferraz

A forma como consumimos conteúdos na Internet está mudando diariamente. São centenas de aplicações e aplicativos que nos mantêm informados sobre os assuntos que nos interessam. Consumimos dia-a-dia (ou melhor, minuto-a-minuto) uma infinidade de informações das mais diversas formas: websites, feeds, documentos em texto (abertos e proprietários), infográficos, áudio, vídeo e uma ampla gama de formatos que nos possibilitam acessar informação de qualquer lugar. Isso vai definir a forma de carregarmos livros embaixo do braço. Isso é o *Digital Publishing*.

Talvez a mudança mais significativa esteja na maneira de consumir conteúdo nos dispositivos com acesso à rede. Livros e revistas são diferentes, mas em formato digital o consumo de ambos pode ser feito pelos mesmos hardware e software. Não será necessário ter um dispositivo ou um aplicativo para cada tipo de publicação. O consumo desse tipo de conteúdo poderá (e, na verdade, já pode) ser feito das mais diversas formas, e para isso a Web tem um papel fundamental.

A Web já está presente na maioria dos dispositivos conectados à rede, de smartphones a televisores – e até mesmo geladeiras. Cada um desses dispositivos pode ser um ponto de acesso para a leitura de um livro ou revista. A porta da geladeira pode não ser o melhor lugar para ler um capítulo de *Game of Thrones*, mas serve para passar o olho em um livro de receitas.

Os formatos utilizados hoje para a publicação de livros digitais e para leitores de ebooks são amplamente baseados em tecnologias do W3C: HTML, CSS, SVG, SMIL, MathML, e várias outras APIs. Tudo isso de forma livre e aberta. Atualmente, a indústria de Digital Publishing é uma das maiores comunidades que dependem de uma gama de tecnologias do W3C. E isso é muito positivo, por diversos motivos.

O W3C é um consórcio livre e aberto

Qualquer empresa pode se filiar ao W3C, propor um padrão e discutir sua implementação no grupo. O consórcio trabalha em consenso, e não são tomadas decisões arbitrárias visando ao interesse de uma determinada empresa.

Os padrões do W3C são livres e abertos

Historicamente, acompanhamos a ascensão e a queda de tecnologias proprietárias na Web, muito mais pelo fato de grandes empresas decidirem adotar ou não essa tecnologia do que pelo seu apelo comercial. As tecnologias do W3C proporcionam que o conteúdo publicado na web seja livre,

interoperável e acessível a todos, independentemente dos fatores que nos impedem de consumir determinadas obras impressas atualmente (localização geográfica e deficiência visual são alguns dos diversos exemplos de limitações do conteúdo analógico).

A web é livre e aberta

Desde a sua concepção, a Web foi planejada para ser um ambiente livre. Você não precisa pedir autorização de alguém para utilizar tecnologias abertas na Web; ela nasceu para ser um bem acessível a todas as pessoas.

A parte divertida do conceito da Web aberta é que você pode publicar seu conteúdo em um *outdoor* digital na rua ou em um relógio de pulso conectado à rede, com as devidas características e limitações de cada dispositivo, e o produto final pode ser manipulado para entregar ao seu usuário uma experiência rica de consumo de conteúdos digitais. Hoje, com HTML5 e CSS3, é possível criar conteúdo interativo, dinâmico e animado de forma simples e com uma larga aceitação dos dispositivos com acesso à rede.

O alinhamento das necessidades da indústria de Digital Publishing com o W3C é fundamental, e diversas recomendações do W3C podem ainda não ser perfeitas para todas as necessidades. Exatamente por isso que o W3C criou a atividade de [Digital Publishing](#), com o objetivo de transformar a Web em uma plataforma para a indústria editorial e para construir pontes entre essa nova indústria e a comunidade de desenvolvedores da Open Web Platform. O primeiro grupo dessa iniciativa é o [Digital Publishing Interest Group](#).

A missão do Digital Publishing Interest Group é fornecer um fórum para especialistas no ecossistema de publicações digitais de revistas eletrônicas, notícias e editores de livros (autores, criadores, editoras, canais de notícias, livreiros etc.) para discussões técnicas, coleta de casos de uso e requisitos para alinhar os formatos e tecnologias (por exemplo, para livros eletrônicos) já existentes com os utilizados pela Open Web Platform.

A participação dos usuários é fundamental para definir o futuro das publicações digitais, e o W3C está trabalhando para que essas publicações façam parte da Web, como parte de um sistema interconectado de acesso a informações. Você continuará carregando seus livros debaixo do braço, mas também os carregará no bolso, no pulso, na parede da sala ou mesmo na porta da geladeira.