

# TVCHAT

## BRIEFING

+

## ESTADO DA ARTE

### **Docentes:**

Margarida Almeida

Nuno Ribeiro

Pedro Amado

Benjamin Júnior

### **Orientadores:**

Jorge Ferraz

Pedro Almeida

## Índice:

### 1. Introdução (página 3)

### 2. Enquadramento Teórico (página 3)

### 3. Estado de Arte (página 4)

#### 3.1 Análise dos elementos de Pesquisa (página 5)

### 4. Briefing (página 6)

#### 4.1 Definição do conceito (página 6)

#### 4.2 Posicionamento do projecto (página 7)

### 5. Análise extensiva das aplicações (página 8)

### 6. Conclusão (página 15)

### 7. Bibliografia (página 15)

## 1. Introdução

Este documento procura apresentar-se como suporte da análise relativa ao estado da arte e briefing, realizada no âmbito do estudo necessário ao arranque do desenvolvimento do projecto TVCHAT.

O referido projecto, diz respeito à concepção de uma aplicação que se irá basear na junção de duas tecnologias que se encontram actualmente em exponencial desenvolvimento: a televisão interactiva e os dispositivos de comunicação móvel. Isto vai permitir a exploração de camadas de interacção complementares, fundindo conceitos com vista atribuir ao projecto um carácter mais abrangente e inovador.

O TVCHAT irá procurar inserir-se neste novo mercado de aplicações que permitem a interacção entre portadores de *smart-phones*<sup>1</sup> associada a conteúdo televisivo, e o presente documento, irá dar seguimento a uma análise do panorama geral deste mercado, e expor de que forma este projecto se vai procurar posicionar neste.

## 2. Enquadramento Teórico

A televisão interactiva, embora esteja longe de ser uma novidade, encontra-se neste momento num ponto charneira do seu desenvolvimento. Um dos factores que sempre condicionou a interacção com a televisão foi a ferramenta em que esta assenta; o comando traz aos utilizadores dificuldades, como por exemplo, o excesso de cliques necessários para desempenhar uma tarefa. Estas dificuldades têm-se mantido ao longo dos últimos anos e, embora tenham sido propostas novas e inovadoras abordagens à interacção com esta ferramenta, é hoje claro que a arquitectura desta impõe barreiras muito restritas que travam o progresso e melhoramento da referida interacção.

Em paralelo, analisando de uma forma global o desenvolvimento dos telemóveis durante a última década, pode-se dizer que a evolução desta sofreu uma “explosão”, atingindo um patamar de sofisticação tecnológica que talvez fosse difícil de imaginar há dez anos atrás, e que se materializou através dos *smart-phones*. O aumento na procura por dispositivos de comunicação móvel com processadores mais poderosos, maiores ecrãs, e mais memória, motivou o constante desenvolvimento da indústria em questão, que atravessou várias fases, como por exemplo, com o aparecimento de sistemas operativos como o *Symbian* ou *RIM*<sup>2</sup>. No entanto, o verdadeiro momento chave nesta escalada tecnológica, deu-se com lançamento do *iPhone*, e de dispositivos *Android*, e a revolução que provocaram (ao nível da interacção), cimentando a tecnologia *Touch-Screen*<sup>3</sup>, e também introduzindo o acelerómetro. Ainda que estes dois últimos dispositivos tenham sido um dos factores que ajudou a solidificar o conceito dos *smart-phones* na sociedade actual, durante a última

---

<sup>1</sup> Telemóveis que possuem um sistema operativo que suporta funcionalidades que requerem um nível de computação mais avançado. O sistema operativo é “aberto”, permitindo assim a qualquer utilizador participar no desenvolvimento de aplicações.

<sup>2</sup> Tipos de sistemas operativos para *Smart-phones*, encontrados em telemóveis Nokia e Blackberry respectivamente.

<sup>3</sup> Ecrã sensível ao toque, que permite com que seja usado como superfície de interacção.

década foi sempre inquestionável o domínio da tecnologia *Symbian* neste mercado, sendo que, segundo um estudo de mercado realizado pela empresa *Canalys*, apenas no último trimestre de 2010 esse domínio foi ultrapassado pela plataforma *Android*, desenvolvido pela Google.

Olhando para o panorama português, os telemóveis continuam a ser um mercado em crescimento, sendo que ultimamente esse crescimento tem sido em grande parte sustentado pelos *smart-phones*. Segundo um estudo realizado pela consultora “*IDC Mobile Phone Tracker*” venderam-se no segundo trimestre de 2010, 1.7 milhões de telemóveis. Este número representa uma subida de 16% em relação ao período homólogo do ano anterior. De acordo com o mesmo estudo, esta subida é em grande parte sustentada por um crescimento de 79% verificado na venda de *smart-phones* (270 mil unidades vendidas), correspondendo agora a uma cota de 16% do total do mercado. Do mesmo estudo, pode-se ainda concluir que, ao contrário do panorama mundial, em Portugal a plataforma mais utilizada continua a ser a *Symbian*, no entanto, os dispositivos portadores de *Android*, surgem logo em segundo, registando uma subida impressionante de 675% relativa ao mesmo período referido anteriormente.

O desenvolvimento destas duas contextualizações em paralelo serve para sustentar a tese que defende não só a necessidade, como a pertinência do desenvolvimento de novos paradigmas de interacção para a televisão, baseados em *smart-phones*.

### 3. Estado de Arte

Numa fase inicial de qualquer projecto é importante saber definir o conceito que se vai trabalhar. No presente caso o conceito será de *Social TV Chat*, ou seja, socializar em tempo real a partir do computador ou dispositivo móvel sobre um assunto específico, a Televisão.

Tendo este tema para trabalhar, o projecto TVCHAT enquadrar-se-á no âmbito das *mobile apps*<sup>4</sup>, nomeadamente os dispositivos *touch*. A visão do grupo para este projecto engloba aproveitar as capacidades dos dispositivos *touch* para explorar métodos de interacção complementares à televisão e ao seu conteúdo.

Iniciando um projecto é essencial respeitar o que o cliente procura obter. Para este ponto encontra-se a ser elaborado um questionário, que se irá divulgar *online*, para assim o grupo ter um *feedback* dos possíveis utilizadores finais da aplicação, constituindo estas pessoas que gostem de ver programas televisivos, não necessariamente na televisão, e que gostem de comentar o que vêem e saber o que outras pessoas também vêem.

É importante dar especial atenção à criatividade e inovação, uma vez que estes valores são essenciais para concluir a nossa missão de colocar a aplicação no mercado e se diferenciar das aplicações já existentes.

---

<sup>4</sup> Aplicações desenvolvidas para *smart-phones*

### 3.1 Análise dos elementos de Pesquisa

A pesquisa é uma etapa essencial e de extrema importância para dar o desenvolvimento de um projecto. Como resultado da pesquisa efectuada desde o lançamento da proposta até ao dia de hoje destacámos várias aplicações que consideramos como produtos similares à aplicação que se irá desenvolver, como tal:

[Couch-In](#) / [Twemote](#) / [Fanwave](#) / [Twit](#) / [miso](#) / [Tunnerfish](#) / [tvChatter](#)

Explorando cada uma destas aplicações foi possível realizar uma análise SWOT para cada uma delas, assim como identificar outros pontos pedidos para esta tarefa.

	<a href="http://app-store.apple.com/lookup?id=39345272&amp;view=app">http://app-store.apple.com/lookup?id=39345272&amp;view=app</a>	<a href="http://twemote.co.uk/">http://twemote.co.uk/</a>	<a href="http://www.fanwave.tv/">http://www.fanwave.tv/</a>	<a href="https://market.android.com/details?id=com.android.twit&amp;features">https://market.android.com/details?id=com.android.twit&amp;features</a>	<a href="http://www.tunnerfish.com/">http://www.tunnerfish.com/</a>	<a href="http://gomiso.com">http://gomiso.com</a>	<a href="http://tvchatter.tv">http://tvchatter.tv</a>
Análise/Apps	Couchin	Twemote	FanWave	Twit	Tunnerfish	miso	tvChatter
Forças	Visualização de trailers no youtube. Sistema de ratings vistoso. Chat tipo "wallpost". Login pelo facebook (opcional).	Os dados que a aplicação fornece são dados em tempo real. Os utilizadores estão sempre informados sobre o que está a dar no momento e podem falar sobre isso também no momento.	O facto de ter um design apelativo, ter possibilidade de realizar o "log in" com conta do Facebook e, ainda, ter dois idiomas (chinês e inglês) torna-a uma aplicação bastante robusta. Introdução de conceitos de badges, splash e reminders.	Esta aplicação é diferente das restantes uma vez que não se centra no chat mas mostra como um complemento do live stream. Isso é com certeza uma vantagem.	Sugestão de utilizadores para convite de amizade. Design moderno. Motor de busca. Ao fazer um post utilizando a aplicação pode-se configurar para fazer um post igualmente no Facebook e no Twitter.	Interface limpa e intuitiva. Procura pelos programas de tv favoritos. Escolha e selecção do episódio sobre o qual quer conversar. Aproveitamento das funcionalidades touch para fazer refresh.	Interface interessante que tira proveito das funcionalidades touch. Simplicidade do conceito. Utiliza o twitter como recurso. Calendário televisivo. Filtros. Conversa em tempo real ao mesmo tempo que um programa passa na tv.
Fraquezas	O facto de se terem especificado só num género de programa de entretenimento (filmes) constitui uma fraqueza. Interface pouco apelativa.	Talvez o público-alvo seja uma fraqueza, uma vez que apenas os utilizadores do Twitter é que podem utilizar esta aplicação. O botão de logout não está acessível, tem que se percorrer várias "zonas" da aplicação.	Restrito somente a US, UK, China. O sign-out não está muito acessível.	Visualmente é bastante pobre, o chat tem um aspecto desactualizado. A aplicação é paga no iPhone.	Não tem acesso directo aos comentários. Não é tão directo como um chat.	Não permite sincronização com o que está a dar na tv em tempo real.	Poucas funcionalidades. Interface de chat pouco atractiva. Está limitado aos programas disponíveis na aplicação e ao Twitter. Falta de detalhes e interacção entre users.
Oportunidades	Esta aplicação centra-se no público que vê maioritariamente filmes, incluindo na aplicação informação e um trailer de todos os filmes existentes na aplicação	União entre chat - Twitter - a um assunto específico, televisão, em que as pessoas podem comunicar com quem está longe sobre algo que até podem estar a visualizar ao mesmo tempo.	Introduzir novos conceitos como o Splash e tendo um design bastante apelativo torna a aplicação divertida e inovadora.	Streaming ganha algum relevo, uma vez que as pessoas estão cada vez mais tempo fora de casa e utilizam mais os seus dispositivos móveis para assistirem TV.	Criando a sugestão de utilizadores e o motor de busca com uma excelente base de dados, agarraram uma grande oportunidade de se destacarem no meio	Oferecer um produto forte com um vasto leque de funcionalidades. Aproveitar a plataforma e as vantagens da mesma.	O que outros fazem em vários passos/etapas, este faz em muito poucos(as). Atingir um público que não pretende uma ligação forte com a aplicação mas que quer apenas conversar sobre o que gosta de ver na tv.
Ameaças	Outras aplicações que tenham as mesmas funcionalidades e que não se direccionem apenas para filmes.	Aplicações que não sejam restritas apenas à utilização do Twitter.	Aplicações semelhantes que incorporem streaming directo.	Outras aplicações com as mesmas funcionalidades e um visual mais moderno.	As aplicações miso e FANWAVE são fortes concorrentes desta aplicação (ou vice-versa)	Produtos concorrentes que ofereçam sincronização com o que está a passar na tv em tempo real.	A falta de funcionalidades proveniente da aposta na simplicidade pode afastar possíveis utilizadores.
Descrição	Couchin aims to turn the television watching experience into something shared by friends, immediately and real-time. With Couchin, users connect with the friends they already have to watch their shows together, and discover new friends as they participate.	Access a stream of Twitter chat about your favourite programmes using the real-time TV schedule and get tweeting about the shows you love and the ones you love to hate	Fanwave.TV is a fun social network for TV fans. Share what you are watching with friends, earn badges by waving in and commenting. A live chatroom for each program connects you to fellow TV watchers around the country and also allows you to post comments to Facebook.	Twit: Netcasts you love, from people you trust. An app to view and participate in the live streams from twit.tv including chat room access and show calendar.	Tunnerfish is a social entertainment app that makes it easy, fun, and rewarding to share what you're watching – and to see what your friends are watching. Join or start a conversation around your favorite TV show, movie, or online video. Earn fun awards for your profile all along the way!	Use Miso to share what you're watching on TV! Use Miso to check-in to what you're watching and earn points & badges! Add your Facebook & Twitter accounts to share & connect with friends. See what your friends are watching in your Miso stream, like & comment, and chat about shows.	Social tvChatter provides highly relevant social media for watching popular TV shows. Read streaming comments or post your own. Friends choose your favorite shows from the guide and filter your Twitter followers to tweet among friends. When a new episode is airing live, tvChatter presents real time comments from the Twittersphere.
Mercado	Tecnologia   Telecomunicação   Dispositivos móveis (iPhone e/ou Android)   Entretenimento   Web						
Diferenciação	Visualização de trailers no youtube	Complemento ao Twitter	Introduz um novo conceito: Splash	Live Stream	TV Show, movies + online video	Realizar Posts/Tweets nas Redes Sociais com o mesmo post que se faz no miso	Tweet Stream (painel rolante com os tweets. Para entrar na aplicação não necessita de autenticação)
Necessidade	Numa época em que os Smartphones estão a virar no mercado e a crescer exponencialmente é um ótimo timing para apostar em aplicações que permitam às pessoas realizar tarefas no seu dispositivo móvel, que realizam também em casa, como por exemplo ver televisão e partilhar ideias e comentários acerca do que está a ver. Todas as aplicações preenchem essa necessidade de comodidade, rapidez de comunicação, partilha de algo com quem está longe.						

Fig. 1 - Análise SWOT

De acordo com a pesquisa realizada percebemos que existem alguns produtos no mercado das aplicações para *smart-phones* que se baseiam no conceito "*Social TvChat*", que possuem características muito semelhantes no que diz respeito à possibilidade de conversação relacionada com a televisão e no que respeita ao modo de funcionamento,

nomeadamente a integração com redes sociais, chat do género “wallpost”<sup>5</sup>, login através da aplicação ou das redes sociais.

Existem algumas diferenças entre estas aplicações como a possibilidade de atribuir troféus a outros utilizadores, como é o caso do *FanWave*, classificar um determinado programa, ou utilizar um sistema de pesquisa. No entanto a diferença que as distingue verdadeiramente é o facto de numas aplicações o assunto dos posts se concentrar em programas televisivos a serem transmitidos no momento(atraves do *EPG – Electronic Programming Guide*<sup>6</sup>), e noutras o conteúdo dos posts se basear em programas que não estão a ser transmitidos no momento da “conversa”. Nenhuma das aplicações seleccionadas tem suporte para *Windows mobile* nem *Symbian*. Nenhuma permite ver TV em directo no dispositivo móvel. O convite por e-mail, sugestão de amizades e filtro dos amigos nas redes sociais são funções que não estão implementadas em praticamente nenhuma das aplicações testadas. O sistema de logout também se mostrou quase sempre demasiado escondido.

Apps / Categorias úteis	Disponível para					Log in					Amigos					Lista Canais					Chat			Email / Séries										
	iPhone	iPod Touch	iPad	Symbian	Windows Mobile	Android	Pesquisa	Facebook	Twitter	Criar conta	Considerar por e- mail	Streaming / Video	Badges / Achievements	Push	Check- in*	Convidar	Sugere amigos	Perfil Pessoal	Procurar na app	Procurar RS*	Follow	Remover / Favoritos	Tempo Real	Programas existentes	Rating	Real Time	Tweet / Wallpost	Site	Limitado por Localização	Filtros	Trailers	Info	Log Out	
Couch-In	✓	X	X	X	X	X	✓	✓	X	✓	✓	X	X	X	X	✓	X	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	X	✓	X	✓	X	✓	✓	✓	
Tunerfish	✓	X	X	X	X	X	X	✓	X	✓	X	X	X	X	X	✓	X	X	X	X	X	X	X	✓	X	✓	X	✓	✓	X	X	X	✓	
FanWave	✓	X	X	X	X	X	✓	X	✓	X	✓	X	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Tuitt	✓	✓	✓	X	X	✓	X	X	X	X	✓	X	✓	X	X	X	X	X	✓	X	X	X	X	✓	X	✓	X	✓	X	X	X	X	✓	X
Tunerfish	✓	X	✓	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	X	X	✓	X	✓	X	X	✓	X	✓	✓	✓	X	✓	X	✓	X	✓	✓	X	X	X	✓	✓
mlm	✓	✓	X	✓	X	✓	✓	X	X	✓	X	X	✓	X	✓	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	X	✓	X	✓	✓	X	X	X	✓	✓
tvChatter	✓	✓	X	X	X	X	X	X	✓	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	✓	X	X	✓	X	✓	X	✓	X	X	X	✓	✓
Legenda																																		
*Rs: Redes Sociais																																		

Legenda  
\*RS - Redes Sociais  
\*Check-in | O que estou a ver

Fig.2 – Check List

## 4. Briefing

### 4.1 Definição do conceito

O estudo e análise de aplicações que existem no mercado permitiu-nos aprofundar a proposta e ideia inicial, bem como perceber a nossa vantagem competitiva no universo destas aplicações e definir a estratégia a adoptar. Estratégia que se irá basear na união da principal diferença das aplicações referidas anteriormente, numa só aplicação, bem como o acréscimo de uma funcionalidade que nenhuma das anteriores possui e que no nosso ponto de vista, será uma mais-valia. Temos então o objectivo de receber dados por *EPG*, assim como ter salas de chat sempre activas sobre os programas televisivos mais populares. O caminho gráfico a seguir contém uma interface limpa e simples, mas que consegue incorporar todas as funcionalidades que se pretendem.

Apesar do *iOS*<sup>7</sup> ser uma plataforma atractiva, as estatísticas mostram-nos que o *Android* está numa fase charneira, liderando globalmente a nível de utilização, e com um enorme

<sup>5</sup> Metáfora gráfica que compara uma parte da interface de uma aplicação a um muro onde podem ser escritas mensagens curtas/médias. A aplicação que popularizou esta funcionalidade foi a rede social Facebook.

<sup>6</sup> Interface ligada a uma base de dados que proporciona aos utilizadores de aparelhos audiovisuais, informação sobre a programação corrente e futura, constantemente actualizada.

<sup>7</sup> Sistema operativo do iPhone.

crescendo em Portugal. O facto de ser possível publicar aplicações e programar livremente, foram outros factos que nos levaram a encarar o *Android* como a plataforma principal do foco do nosso protótipo.

Pretende-se fazer um estudo através de entrevistas/inquéritos ao “*target*” ou público-alvo, que nos ajude a tomar decisões sobre o que futuros utilizadores procuram neste momento para o tipo de aplicações móveis e/ou *cross-platform*. Com este tipo de *feedback* poderemos atingir o público-alvo onde este necessita, oferecendo mais e melhor em relação ao que já existe.

## 4.2 Posicionamento do Projecto

A nossa aplicação irá diferenciar-se em dois aspectos chave. Por um lado o utilizador poderá conversar sobre programas que estão a ser transmitidos no momento ou então comentar programas que não estão em transmissão no momento do comentário mas que fazem parte dos guias televisivos.

Por outro lado iremos implementar um sistema de *chat* directo que funcionará no caso do utilizador estar a ver os programas em tempo real, o que nos permitirá criar um ponto inovador, visto que esta funcionalidade não se encontra em nenhuma aplicação das já mencionadas, sendo este um elemento de destaque.

A diferença e valor do nosso produto evidenciam-se no facto de fazermos coabitar funcionalidades que embora já existam, não se reúnem numa mesma aplicação pelo que o facto de incorporarmos uma solução de conversa mais directa e inovadora em relação aos demais produtos deste género pode posicionar o nosso projecto no mercado das *mobile applications*.

## 5. Análise extensiva das aplicações

Neste ponto do documento foi criado uma espécie de mapa das aplicações que se exploraram através do iPhone 3G.

## 5.1. – miso



### Funcionalidades

Criar Conta

Share Shows

Earn Points and badges

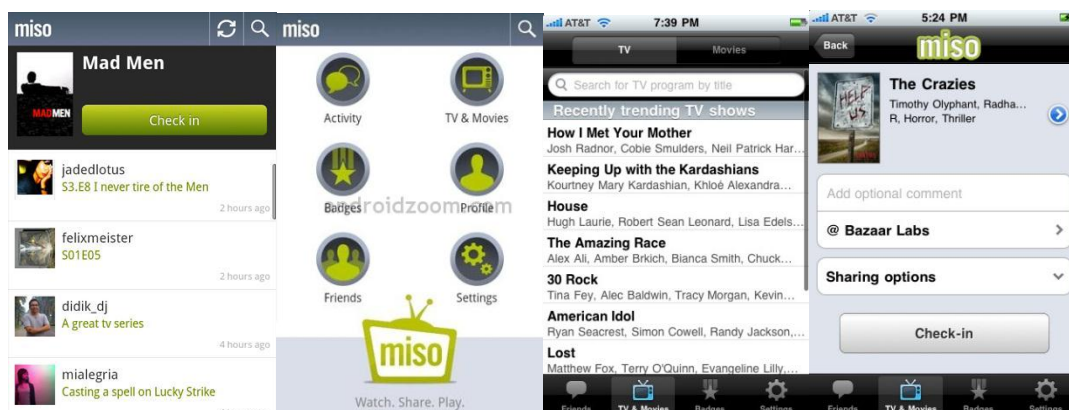
Favorites | Followed | Recent

Find Friends

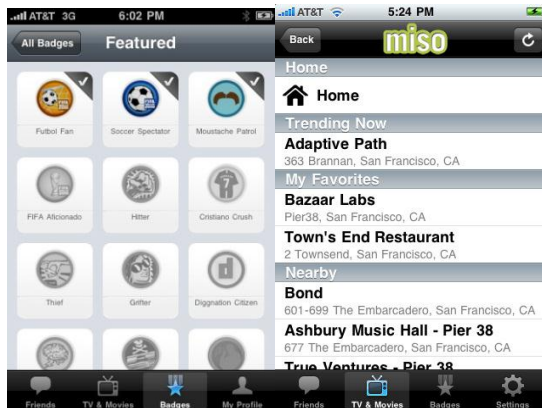
Following | Followers | Badges (Featured | Achievements | Levels)

Friends | My Profile | TV and Movies (Search | Favorites | Trending) Settings (Check-In | Friends and everyone | What – Friends ate watching | Find Friends – with address book, Facebook e Twitter – opção de fazer wallpost e tweet | Add Facebook/Twitter account | Account name and e-mail | Sign Out)

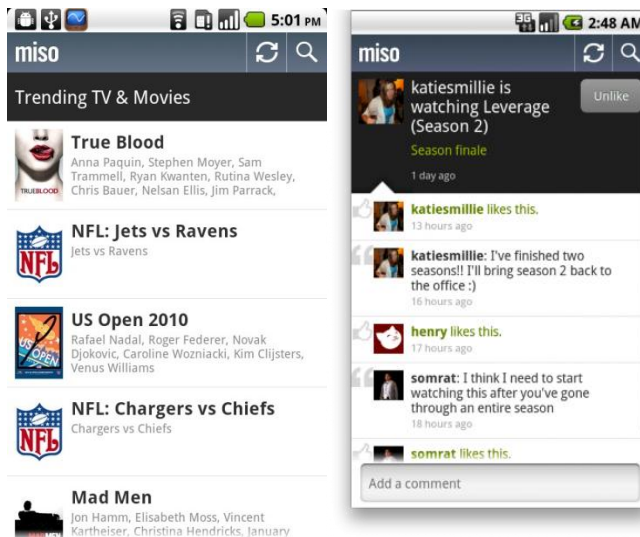
### iPhone







## Android



## 5.2. – Couch-In



## Funcionalidades

Join

Facebook Connect (Find Fb Friends | Invite by email | Received Requests | Skip\*)

Sign up

Log In

\*Skip

World – Past | Present | Future (Clicando no filme – info sobre filme | trailer | chat – real time- Friends- All msgs | Vote)

Friends – Wall List

Search – a movie already couched in

Profile – My Wall | My Friends

Options – Find Friends | Log Out (Are you sure?)

## iPhone



## 5.3. – Tunerfish



## Funcionalidades



Create Account

Sign up with twitter/Facebook

Refresh (utilizando as funcionalidades touch de arrastar o ecrã para baixo)

I'm watching

Calendarização em Live Stream ( I'm watching too | Influenced to watch | Comment - reply)

Trending

Recent Watches

Start a new discussion

Discussions

Search

My profile (Sign Out – ecrã Are you sure?)

Top shares

Following – Unfollow

Awards

Alerts (Notifications)

## iPhone



## iPad



## Android



## 5.4. – tvChatter



## Funcionalidades

Não necessita de fazer sign up para entrar na aplicação

Página de início mostra imagens de Programas televisivos. Clicando numa imagem- Tweet Stream

All Shows (Alphabetical | Time)

Settings

Default | Sort (A-Z)

Time Zone

Add Twitter account (apenas dá para utilizar a aplicação com a conta do Twitter)

Info

FAQ

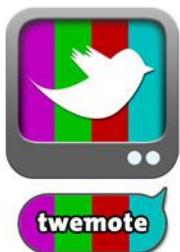
Licence Agreement Privacy Policy

Feedback Option.

## iPhone



## 5.5. – twemote



### Funcionalidades

Now – Next – Refresh

Lista da programação

Clicando num programa mostra os Tweets existentes para aquele programa e os utilizadores

Clicando nos utilizadores (Reply | Retweet | Follow)

Friends | Everyone

Top Shows | Featured

More – About | Info

Settings (Enter Twitter account)

### iPod Touch



## 6. Conclusão

Embora já existam algumas aplicações que procuram explorar o mesmo conceito que o TVCHAT procura desenvolver, acreditamos que ao apostar em características diferenciadoras, e ao juntar características diferentes aplicações, iremos conseguir direccionar a nossa aplicação para um nicho de mercado, e atingirmos desse modo alguma distinção. Para atingir esse objectivos este projecto irá basear-se em algumas funcionalidades como, o agrupamento numa só aplicação, de duas diferentes possibilidades de interagir com conteúdo televisivo, através do *EPG*, ou baseando-se em salas de chat direccionadas para um conteúdo específico. A integração de *Chat* directo, e também *wallposts*, é algo que na nossa opinião irá também trazer alguma singularidade a esta aplicação.

Ainda que o *iPhone* ofereça uma plataforma atraente para o desenvolvimento desta aplicação (*iOS*), a crescente popularidade da plataforma *Android*, reflectida nas estatísticas dos estudos mencionados, a existência de poucas aplicações deste género no market da android, associado à maior facilidade no processo do desenvolvimento da aplicação, foi determinante na nossa decisão da plataforma sob a qual o projecto correr.

Uma vez que ainda estamos numa fase precoce do desenvolvimento do projecto, algumas das decisões que foram tomadas, estão ainda sujeitas a sofrer alterações, na medida em que ainda é muito cedo para prever dificuldades técnicas que possam surgir.

## 7. Bibliografia

Para o enquadramento teórico e realização do documento em si foram visitados os seguintes links:

[Wikipedia](#)

[Google topples Symbian from smartphones top spot](#)

[Negócios online](#)

[APDC](#)

Com a finalidade de conhecer mais acerca da proposta foram pesquisados temas relacionados com Social TV chat nos seguintes links:

[Orca Digital](#)

[Prime Time Freeware](#)

[TVchat.co.uk](#)

[blogTV](#)

[Livestream](#)

[Gomo News](#)

[Media Trends](#)

[AMTA](#)

[Android Market](#)

[App Store](#)

[Couch-In](#)

[Twemote](#)

[Fanwave](#)

[TwiT](#)

[miso](#)

[Tunnerfish](#)

[tvChatter](#)