

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLÓGICA
PROGRAMA DE PÓS – GRADUAÇÃO EM DESIGN
MESTRADO EM DESIGN

EDILSON THIALISON DA SILVA REIS

USUÁRIO INFANTIL E EBOOK: UM OLHAR PARA O PORTAL BIBLON

São Luís
2016

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLÓGICA
PROGRAMA DE PÓS – GRADUAÇÃO EM DESIGN
MESTRADO EM DESIGN

EDILSON THIALISON DA SILVA REIS

USUÁRIO INFANTIL E EBOOK: UM OLHAR PARA O PORTAL BIBLON

São Luís
2016

EDILSON THIALISON DA SILVA REIS

USUÁRIO INFANTIL E EBOOK: UM OLHAR PARA O PORTAL BIBLON

Dissertação apresentada ao Programa de Pós –
Graduação em Design da Universidade Federal do
Maranhão para obtenção do grau de Mestre em
Design.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Cassia Cordeiro Furtado
Coorientadora: Prof^a Dr^a. Silvina Ruth Crenzel

São Luís
2016

EDILSON THIALISON DA SILVA REIS

USUÁRIO INFANTIL E EBOOK: UM OLHAR PARA O PORTAL BIBLON

Dissertação apresentada ao Programa de Pós –
Graduação em Design da Universidade Federal do
Maranhão como requisito parcial para obtenção do
título de Mestre em Design.

Aprovada em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Cassia Cordeiro Furtado (Orientadora).
Doutora em Informação e Comunicação em Plataformas Digitais

Profa. Dra. Ana Lucia Alexandre de Oliveira Zandomeneghi.
Doutora em Mídia e Conhecimento

Prof. Dr. Carlos de Salles Soares Neto
Doutor em Informática

Profa. Dra. Eveline de Jesus Viana Sá
Doutora em Engenharia Elétrica e Computação

Reis, Edilson Thialison da Silva

Usuário infantil e ebook: um olhar para o Portal Biblon/Edilson Thialison da Silva Reis. – São Luís, 2016.

112 f. il.

Dissertação (Mestrado em Design) – Pós Graduação em Design – Mestrado em Design. Universidade Federal do Maranhão, 2016.

Impresso por computador (fotocópia)

Orientadora: Profa. Dra. Cassia Cordeiro Furtado.

1.Ebook. 2. Experiência do usuário. 3. Livro digital. 4. Livro infantil. I. Título.

CDU 004.5:744

A Deus amigo fiel de todas as horas.
A minha mãe Ivonete Reis.
Ao meu pai João Reis (*in memoriam*).

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por traçar essa vitória na minha vida, em segundo lugar á minha família, em especial minha mãe Ivonete Reis e aos meus irmãos. Agradeço também á minha namorada Elizabeth Mendes pela paciência e companheirismo durante essa jornada.

Á todos os professores que fazem parte desse mestrado, com seus ensinamentos nos mostraram o caminho que devemos seguir em especial a minha orientadora Dra. Cassia Furtado e a Dra. Sivina Crenzel por terem acreditado nesse trabalho.

Á todos os membros da banca que disponibilizaram um pouco do seu tempo com o intuito de contribuir com a pesquisa, Dra. Ana Lucia, Dr. Carlos de Salles, e a Dra. Eveline Sá pela disponibilidade e contribuição.

Aos meus amigos do mestrado, amigos esses que serão levados pelo resto da vida, em especial á Tatiana Barros, Eurides, Ana Laís, Jamerson, Bruno, Ivana, Daniella, Érica, Ana Laís.

As Amigas Carolina Lima, Sara Reis e Jessica Cardoso pela fidelidade mesmo em tempos não muito bons vocês estão ali e sou feliz por isso.

Enfim, á todos que ajudaram e acompanharam essa jornada, diretamente ou indiretamente, meu muito obrigado.

Os livros têm grande importância em nossas vidas não só porque auxiliam na construção de nosso conhecimento, mas também porque nos trazem palavras de encanto, doçura e suavidade.

Francis Bacon

RESUMO

Com o aumento da quantidade de portais para leitura literária digital, torna-se evidente a necessidade de estudos voltados para essas ferramentas. O objeto utilizado na pesquisa é o Portal Biblon, rede social com foco voltado para o usuário infantil, que tem como objetivo promover a leitura através de narrativas literárias, agregando utilizadores em torno do texto literário. A pesquisa faz análise da interface dos ebooks disponíveis no portal sob as diretrizes do Design Editorial e com ênfase na experiência do usuário infantil. Com base no Design de Interação e Design Editorial analisa as principais características de um ebook infantil. Usando a metodologia de pesquisa aplicada com abordagem qualitativa, observou-se que os elementos do Design Editorial servem de parâmetros motivadores para a leitura, e quando um ebook não é projetado, levando em consideração as necessidades do seu público, o mesmo funciona como elemento contrário da sua função, ou seja, em vez de incentivar a leitura, causa frustração e desinteresse pela mesma.

Palavras-chave: Ebook. Livro digital. Design de Interação. Design Editorial. Ebook infantil.

ABSTRACT

With the increasing amount of websites for digital literary Reading, has shown a clear need for a study focused in these tools. The research subject is the "Portal Biblon", social network addressed to children users, which has to promote reading through literary narratives, adding users around the literary text. The research analyzes E-books' graphic interfaces available on this website under the editorial design guidelines emphasized on the Child user's experience. Based on interaction and editorial design, analyzes the main features of an E-book for children users. Applying the research methodology with qualitative approaching, it was noted that the Editorial Design's elements work as inspirational parameters for reading and when an E-book is not designed taking into account the need of its target audience, it works as an opposite element of its function, that is, instead of encouraging the reading, causes frustration and a lack of interest in it.

Key - works : Ebook . Digital book. Interaction Design . Children's Ebook .

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	- Campo Multidisciplinar do Design de Interação.....	17
Figura 2	- Fatores que influenciam a experiência do usuário.....	19
Figura 3	- Níveis cognitivos e emocionais.....	20
Figura 4	- Fatores-chave do modelo de experiência do usuário pela perspectiva do usuário.....	21
Figura 5	- Fatores para uma boa experiência do usuário no ambiente virtual.....	23
Figura 6	- Elementos para uma boa experiência do usuário.....	23
Figura 7	- Pagina do Projeto Gutemberg.....	28
Figura 8	- Passos que norteiam o processo de produção das mídias....	29
Figura 9	- Zoom para visualização da letra maior ou menor no PDF.....	32
Figura 10	- Zoom para visualização da letra no EPUB E MOBI.....	33
Figura 11	- <i>KindleFire</i>	34
Figura 12	- Peculiaridades na composição editorial de um livro infantil.....	37
Figura 13	- Diferença entre o “a” e o “g” adulto (primeiro) e o “a” e o “g” infantil (segundo).	39
Figura 14	- Legibilidade.	40
Figura 15	- Alta e baixa legibilidade.....	41
Figura 16	- Exemplo de legibilidade e leiturabilidade.	41
Figura 17	- Dissociação.....	45
Figura 18	- Associativa.....	46
Figura 19	- Compartimentação.....	46
Figura 20	- Conjunção.....	47
Figura 21	- Smileyometer.....	51
Figura 22	- Interface do Biblon.....	52
Figura 23	- Percurso metodológico.....	53
Figura 24	- Seleção de livros por idade.....	54
Figura 25	- Primeiro estudo piloto.....	55
Figura 26	- Escala de Likert – Smileyometer.....	56
Figura 27	- Livros mais lidos do Portal Biblon.....	57

Figura 28	- Segundo estudo piloto.....	57
Figura 29	- Laboratório de informática.....	58
Figura 30	- Lembranças.....	59
Figura 31	- Capa do Livro A bruxa e o caldeirão.....	60
Figura 32	- Preponderância da imagem.....	61
Figura 33	- Tipografia do livro a Bruxa e o Caldeirão.....	62
Figura 34	- Características das ilustrações.....	63
Figura 35	- Características da paleta de cores.....	63
Figura 36	- Diagramação do livro “A bruxa e o caldeirão.	64
Figura 37	Capa do Livro Gaspar e o bebê.....	65
Figura 38	- Características do livro Gaspar e o bebê.....	65
Figura 39	- Tipografia do livro Gaspar e o bebê.....	66
Figura 40	- Ilustrações do livro Gaspar e o bebê.....	67
Figura 41	- Principais tons pastel.....	67
Figura 42	- Diagramação do ebook: Gaspar e o bebê.....	68
Figura 43	- Capa do Livro A festa no céu.....	69
Figura 43	- Características do ebook: A festa no céu.....	70
Figura 45	- Capa do Livro A borboleta azul.....	71
Figura 46	- Características do livro A borboleta azul.....	71
Figura 47	- Características tipográficas do livro: A borboleta azul.....	72
Figura 48	- Características da ilustração do livro: A borboleta azul.....	73
Figura 49	- Características da diagramação do livro: A borboleta azul...	73
Figura 50	- Capa do Livro O mistério do anel de pérola.....	74
Figura 51	- Características do Livro “O mistério do anel de pérola”.....	75
Figura 52	- Características da tipografia do livro “O mistério de pérola”...	75
Figura 53	- Características das ilustrações do livro “O mistério de pérola”.....	76
Figura 54	- Características da diagramação predominante no livro “O mistério de pérola”.	77
Figura 55	- Aspectos positivos e negativos da Escala Smileyometer.....	83
Figura 56	- Aspectos positivos dos elementos textuais.....	85
Figura 57	- Usuário fazendo leitura acompanhando com o dedo.....	86
Figura 58	- Aspectos negativos dos elementos textuais.....	86

Figura 59	- Ilustrações dos ebooks.....	88
Figura 60	- Desenhos disponibilizados para interação no ebook “O mistério do anel de perolas”	95

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
1.1	Questão da Pesquisa	12
1.2	Objetivos	12
1.2.1	Objetivos Geral.....	12
1.2.2	Objetivos específicos	12
1.3	Delimitação de pesquisa	13
1.4	Justificativa	13
1.5	Estrutura do Documento	15
2	DESIGN DE INTERAÇÃO	16
2.1	Experiência do usuário	18
2.1.1	Elementos que influenciam a experiência do usuário.....	22
3	DESIGN EDITORIAL	25
3.1	Livro	26
3.1.1	Electronic Book - Ebook.....	27
3.1.2	Formatos de eBook.....	30
3.2	Livros infantis	35
3.2.1	Composição editorial do livro infantil.....	37
3.2.2	Texto.....	37
3.2.2.1	Tipografia para o livro infantil.....	38
3.2.2.1.1	Legibilidade.....	40
3.2.2.1.2	Leiturabilidade	41
3.2.3	A ilustração no livro infantil	42
3.2.4	A diagramação dos livros literários infantis	45
3.2.5	Paginação e arte gráfica	47
3.2.5.1	Cores.....	47
4	ABORDAGEM METODOLÓGICA	49
4.1	Objeto de pesquisa: Portal Biblon	52
4.2	Percurso metodológico	53
4.2.1	Seleção do ebooks no Portal Biblon.....	54
4.2.2	Estudo piloto.....	55

4.2.3	Interação das crianças com os ebooks.....	58
5	ANALISE E DISCUSSÃO DOS DADOS	60
5.1	Análise da caracterização dos ebooks	60
5.1.1	A bruxa e o caldeirão.....	60
5.1.1.1	Características editoriais do ebook a bruxa e o caldeirão.....	61
5.1.2	Gaspar e o bebê.....	64
5.1.2.1	Características editoriais Gaspar e o bebê.....	65
5.1.3	A festa no céu.....	68
5.1.3.1	Características editoriais do ebook: A festa no céu.....	69
5.1.4	A borboleta azul.....	70
5.1.4.1	Características editoriais do ebook: A borboleta azul.....	71
5.1.5	O mistério do anel de pérola.....	74
5.1.5.1	Características editoriais do ebook: O mistério do anel de pérola.....	74
5.2	Resultados da observação	77
5.2.1	Entrevista pré – teste	78
5.2.2	Questionário de satisfação.....	81
5.2.3	Entrevista pós – teste.....	93
5.3	Recomendações editoriais para ebooks infantis	94
6	CONCLUSÃO	97
	REFERÊNCIAS.....	100
	APÊNDICES.....	106
	ANEXO.....	109

1 INTRODUÇÃO

Com a transformação de textos códices (códex) impresso às telas dos computadores (e outros dispositivos eletrônicos), uma grande evolução no livro é percebida. Tal evolução abrange, ao mesmo tempo, sua estrutura, sua organização, seus modos de escrita e sua visualidade, representando uma transformação cultural, no que diz respeito a sua morfologia, sua reprodução, distribuição e relação com o leitor (PIRES, 2005).

Partindo do ponto de vista do Design, a tecnologia digital e a hipermídia apresentam possibilidades diversas a essas novas abordagens projetuais. As páginas são convertidas em territórios híbridos, nos quais tipografia, imagem, som e movimento envolvem o leitor durante o ato de leitura, construindo um livro virtual que somente existirá no ciberespaço e na mente inquieta do leitor. Isto significa um novo conceito de livro e sua reformulação enquanto projeto visual (PIRES, 2005).

Com o advento da web 2.0 diversos portais na Internet começaram a disponibilizar esses livros como ferramenta de democratização e incentivo à leitura através de ebooks (PROCÓPIO, 2010).

Dessa forma, algumas escolas adaptando-se a essas transformações estão utilizando esses novos recursos para fomentar a leitura em sala de aula, uma vez que as crianças de hoje pertencem à geração dos nativos digitais¹ e estão, portanto, bastante familiarizados com essa tecnologia.

Ao se inserir esses novos recursos no processo de ensino e aprendizagem dos pequenos usuários, algumas questões importantes começaram a ser discutidas, uma dessas preocupações abordam enfaticamente a forma gráfica que esses ebooks estão sendo disponibilizados, outra discussão que corrobora com essa primeira, é qual a experiência do usuário infantil diante desses novos recursos.

Levando em consideração que se esses materiais forem apresentados corretamente podem servir de estímulo à leitura, entretanto, se esses formatos não forem adequados, em vez de auxiliarem na educação podem vir a se tornar barreiras informacionais para esses leitores (CRENZEL, 2009).

¹ Nativos digitais, segundo Prensky (2001), são crianças que crescem acostumadas a obter informações de forma rápida e costumam recorrer primeiramente a fontes digitais e a Web antes mesmo de procurarem em livros ou na mídia impressa.

Torna-se tempestivo estudar a experiência das crianças em função das diferentes formas de apresentação visual dos ebooks na web. Neste estudo apropria-se do termo ebook abordado por Procópio (2010), Daldegan e Stumpf (2012), que caracterizam como a versão digital de um livro em papel que pode incluir hiperlinks e multimídia. Sendo que essa publicação pode ser uma adaptação de um livro impresso para o meio digital ou ser um livro totalmente novo, criado já com a intenção de ser eletrônico.

Este estudo terá como objeto de pesquisa o Portal Biblon², que segundo Furtado (2013) é um link da web que oferece livros digitais e permite a formação de uma rede social de leitores e escritores entre os usuários, a partir das interações oferecidas. A plataforma Biblon foi elaborada por uma equipe interdisciplinar do Departamento de Comunicação e Arte, da Universidade de Aveiro. Sendo uma plataforma aberta, o Portal permite o acesso e a leitura dos livros a qualquer usuário da internet, porém para oportunizar e utilizar às ferramentas de integração, o usuário necessita ter perfil no Portal.

Em relação a abordagem metodológica o estudo possui características de pesquisa aplicada. Quanto a forma de abordagem caracteriza-se por uma pesquisa qualitativa. Quanto aos seus objetivos possui características de pesquisa exploratória, descritiva e explicativa. As técnicas de pesquisas utilizadas foram a observação, entrevista e a Escala de Likert - Smileyometer. Dessa forma, a pesquisa vem acrescentar e contribuir com esta plataforma, apresentando melhorias na interação das crianças com os livros disponibilizados.

É importante ressaltar que este estudo é um recorte da pesquisa “Livros digitais, sistemas hipermidiáticos e partilha literária para leitores infantis”, a qual é financiada pela FAPEMA (Fundação de Amparo à Pesquisa e ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Maranhão), através do Edital FAPEMA nº 44/2013, de Apoio a Cooperções Internacionais – APCInter, tendo a Universidade Federal do Maranhão/UFMA - Brasil e a Universidade de Aveiro/UA - Portugal como parceiras. A pesquisa tem aprovação do CONSEPE (Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão), através da Resolução nº 1262 – CONSEPE, de 14 de abril de 2015.

² <http://www.portal-biblon.com/>

Destaca-se ainda que o Portal Biblon também já foi objeto de pesquisa no Brasil, na dissertação de Luciana Santos Sousa, orientação da Professora Doutora Cassia Cordeiro Furtado, aluna do Programa de Pós-Graduação em Design, UFMA, intitulada “Usabilidade em Sites de Literatura Infantil: estudo de caso Portal Biblon” e defendida em 28 de maio de 2015.

1.1 Questão da pesquisa

Como os diferentes elementos do Design Editorial influenciam a experiência do usuário infantil na interação com ebooks do Portal Biblon?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo Geral

Analisar a influência dos elementos do Design Editorial na experiência do usuário infantil com ebooks do Portal Biblon.

1.2.2. Objetivos específicos

- Descrever as características dos ebooks do Portal Biblon com ênfase no Design Editorial.
- Verificar a influência dos elementos textuais (parágrafo e tipografia) e os elementos gráficos (ilustrações e cores) na experiência do usuário infantil.
- Apresentar contribuições para o Portal Biblon com relação aos elementos textuais e gráficos dos seus ebooks, visando uma melhor experiência do usuário infantil.

1.3 Delimitação da pesquisa

Nesta pesquisa delimitou-se como escopo os alunos da Escola UEB Maria Rocha, do quarto e quinto ano, com faixa etária entre 8 a 12 anos.

Os ebooks escolhidos foram: A Bruxa e o Caldeirão, A Festa no céu na versão da VirtualBooks, A borboleta azul, O mistério do anel de pérola e Gaspar e o bebê.

1.4 Justificativa

Uma inovação tecnológica relevante no campo da leitura é o eBook³, ferramenta que emergiu como um fenômeno cultural e alcança a cada dia a popularidade enquanto artefato de consumo. Através das redes e sistemas eletrônicos de informação, o livro em formato digital dissemina o conhecimento de maneira ágil e rápida, tornando-se mais adequado às demandas do cenário contemporâneo. Como veículo de registro e circulação de informações alicerçadas nas tecnologias eletrônicas e na internet, o eBook promove mudanças tanto no acesso quanto nos usos dos suportes de informação e de seu conteúdo afirmam Dourado e Oddone (2011).

Os ebooks certamente não alcançaram o seu ponto mais importante de desenvolvimento, pois da mesma forma que o livro passou por várias mudanças até chegar sua forma atual, os ebooks parecem estar em evolução. Várias inovações tecnológicas estão sendo produzidas, a exemplo de novos aparelhos portáteis e a fabricação de telas que tornam menos cansativa a leitura, afirmam os autores Smaniotto; Ribeiro, Silveira (2011).

Essa característica que o livro digital possibilita implica em um novo comportamento do leitor, uma nova forma de interação, essa mudança provoca possibilidades e desafios para a formação do leitor infantil.

Royo (2008), afirma que “o design sempre esteve ligado à tecnologia do seu tempo, dessa forma, cada vez que surge um novo meio [...], aparece um novo

³A pesquisa tem como base o conceito de eBook abordado por Procópio (2010), Daldegan e Stumpf (2012), que caracterizam eBook como a versão digital de um livro em papel que pode incluir *hiperlinks* e multimídia. Sendo que essa publicação pode ser uma adaptação de um livro impresso para o meio digital ou ser um livro totalmente novo, criado já com a intenção de ser eletrônico”.

espaço de ação e a disciplina do design reformula suas ferramentas físicas e conceituais”, assim as publicações digitais podem ser consideradas uma nova área do Design Gráfico, a qual se utiliza de um design híbrido, buscando bases e conceitos tanto no Design Editorial quanto no Design Digital e de Interação, (Dick et al. 2012).

O interesse em relação à pesquisa partiu da necessidade de contribuir com esse Portal, levando em consideração a sua importância na formação de leitores infantis. Partindo do pressuposto que as pesquisas anteriores tiveram como objetivo: Criar e implementar o Portal (Paulo Va lbom e Cátia Resende), propor conteúdos e serviços de dinamização (Cassia Furtado), avaliar a interface do Portal Biblon com ênfase na usabilidade do sistema (Luciana Sousa), percebeu-se a necessidade de uma pesquisa voltada a experiência das crianças quanto aos ebooks disponibilizados no mesmo, sendo que esses ebooks são títulos que estão em domínio público. (FURTADO, 2003). Então seria necessária uma pesquisa que demonstrasse a satisfação dos usuários quanto aos elementos editoriais dos ebook, com o intuito de futuramente avaliar os que já estão disponíveis no Portal e inserir novos, que satisfaçam as necessidades das crianças.

Tornar a experiência do usuário mais agradável faz esse se sentir mais confortável frente à tecnologia e, por consequência, faz crescer a demanda de materiais no domínio digital, Dick et al (2012). E quando trata-se do usuário infantil há uma necessidade de estudo maior, pois é nessa idade que a criança tem o primeiro contato, a primeira interação com narrativas literárias, muitas vezes esses suportes não estão de acordo com a necessidade dessas crianças causando uma barreira em sua formação.

No campo das teorias do Design de livro infantil existem muitas pesquisas sobre a produção e a experiência do usuário no seu suporte tradicional (impresso), mas em relação a estudos voltados sobre a experiência do usuário infantil em ebooks há uma carência de estudos nesse campo. Dessa forma, há uma necessidade de realização dessa pesquisa com o intuito de contribuir com essas áreas de pesquisa.

1.5 Estrutura do Documento

O presente estudo foi composto em seis capítulos: Introdução. Design de interação, Design Editorial, Abordagem metodológica, Análise e discussão dos dados, Conclusão.

No primeiro capítulo traz a introdução, apresentando o tema, a questão de pesquisa, objetivos, justificativa.

No segundo capítulo, apresenta conceitos sobre o Design de Interação e sua importância nas áreas de pesquisa, tendo como subseção a experiência do usuário e suas principais características, por fim demonstra os elementos que influenciam a experiência do usuário.

No terceiro capítulo é relatado sobre o Design Editorial, suas definições e características, conceito de livro, ebooks, formatos de ebooks, características dos livros infantis.

No quarto capítulo apresenta o plano de etapas e os procedimentos metodológicos utilizados nesta pesquisa.

No Quinto capítulo traz a análise e discussão dos dados coletados, a categorização dos ebooks e os dados recolhidos durante a interação. E no sexto as considerações finais, relacionando os resultados e ponderando indicações.

2 DESIGN DE INTERAÇÃO

Segundo Preece; Rogers; Sharp (2013), há uma variedade de termos que enfatizam aspectos do que está sendo projetado como: design de interface do usuário, projeto de *software*, design centrado no usuário, design de produto, web design, design de experiência, design de sistemas interativos entre outros. O termo design de interação é mais aceito como um termo “guarda-chuva”, ou seja, cobre todos esses aspectos. Muitos profissionais e designers na década de 1990 teriam descrito suas atividades como design de interface ou design de sistema interativo que atualmente se referem a suas atividades como design de interação.

O design de interação é definido como “o design de produtos interativos que fornecem suporte às atividades cotidianas das pessoas, seja no lar ou no trabalho. Especificamente, significa criar experiências que melhorem e entendam a maneira como as pessoas, trabalham, se comunicam e interagem” (PREECE; ROGERS; SHARP, 2015, p.28).

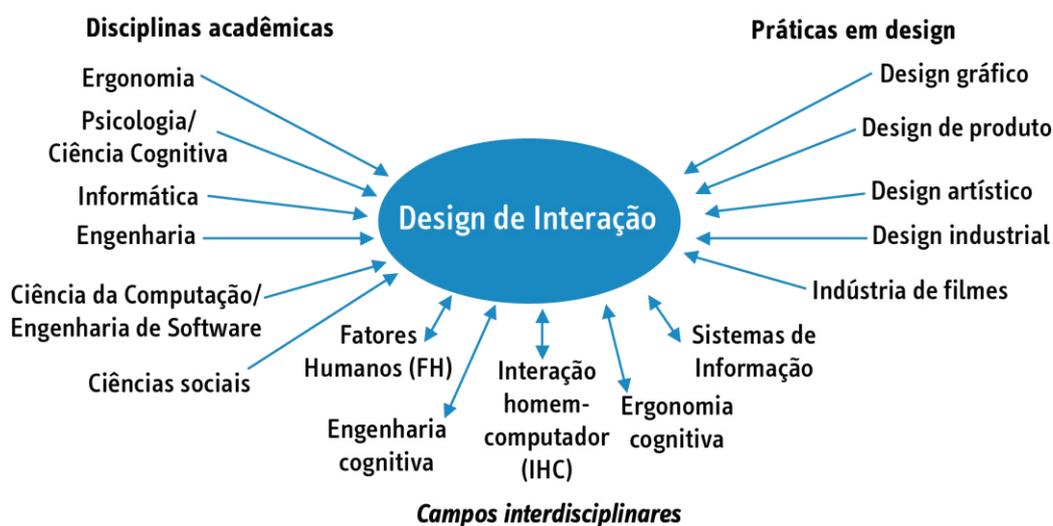
Os mesmos autores relatam que a preocupação crucial do Design de Interação é o desenvolvimento de produtos interativos que sejam usáveis, o que geralmente significa produtos que sejam fáceis de aprender a usar, eficazes e que proporcionem aos seus usuários uma experiência agradável. Um dos principais objetivos do Design de Interação é a redução dos aspectos negativos da experiência do usuário como frustração e aborrecimento, e ao mesmo tempo melhorar os positivos como divertimento, compromisso entre outros. Trata-se de uma forma específica de desenvolver produtos que sejam fáceis, eficientes e agradáveis de usar a partir da perspectiva do usuário.

Gomes (2012) afirma que em princípio pode parecer evidente que qualquer artefato seja construído pensando-se nos usuários, no entanto, a proposta do Design de Interação é ir além do simples cumprimento de pré-requisitos, criando experiências que provoquem a interação entre o usuário e o produto/sistema construído.

Sendo que para alcançar o objetivo não é uma tarefa simples ou rápida, há uma necessidade de um olhar multidisciplinar para o Design de Interação, ou seja, um design eclético, que promove o uso de uma gama de métodos, técnicas e *frameworks*.

Preece, Rogers e Sharp (2005) corroboram com essa ideia ao afirmar que foi da necessidade de um olhar multidisciplinar, que deu origem ao design de interação, como podemos verificar na Figura 1.

Figura 1 – Campo Multidisciplinar do Design de Interação



Fonte: Preece; Rogers; Sharp,(2013).

As autoras supracitadas alegam que a interação é a maneira como as pessoas interagem com um produto ou aplicação, Barbosa e Silva (2010, p.20) complementam esse pensamento afirmando que “[...] podemos considerar a interação usuário-sistema como sendo um processo de manipulação, comunicação, conversa, troca, influência”, em que o usuário realiza através de uma interface de um sistema interativo. Interface essa que envolve toda a porção do sistema com a qual o usuário mantém contato físico (motor ou perceptivo) ou conceitual durante a interação.

O contato físico na interface ocorre através do *hardware* e do *software* utilizados durante a interação. Dispositivos de entrada, como teclado, mouse, joystick, microfone, caneta (que escreve sobre a tela) e câmera (webcam), permitem ao usuário agir sobre a interface do sistema e participar ativamente da interação. Já os dispositivos de saída, como monitor, impressora e alto-falante, permitem ao usuário perceber as reações do sistema e participar passivamente da interação (BARBOSA; SILVA, 2010, p.25).

Dessa forma, a interface com o usuário decide os processos de interação possíveis, á medida que determina o que ele vai fazer, de que maneira e em que

ordem. Portanto, quando definimos como a interação deve ocorrer, estamos restringindo ou determinando algumas características da interface, e vice versa.

Cybis, Betiol e Faust (2007) afirmam que as interfaces atuam como ferramentas cognitivas, pois, podem modelar representações, abstrair dados e produzir informações. Diante disso são artefatos capazes de facilitar a percepção, o raciocínio, a memorização e a tomada de decisão, tanto para atividades de trabalho quanto pra divertimento.

Por ser um meio que pode frustrar e irritar os usuários, facilitar ou dificultar a aprendizagem, ser divertida ou chata, revelar relações entre informações ou deixá-las confusas, abrir ou excluir possibilidades de ação efetiva – instrumental ou comunicativa de acordo com Gui Bonsiepe (2015), a interface pode influenciar na maneira como o usuário percebe e se apropria do conteúdo, contribuindo para um bom desempenho nas atividades, ou pelo contrário, impedindo ou inviabilizando os processos cognitivos (PASSOS, 2011). Ao assumir esse papel preponderante a interface precisa estar adequada ao público que se destina e o Design de Interação vai além da simples preocupação de melhoria da eficiência e da produtividade no trabalho, passando a se preocupar também com a criação de sistemas (interfaces) que sejam: satisfatórios, agradáveis, divertidos, interessantes, úteis, motivadores; esteticamente apreciáveis, incentivadores de criatividade, compensadores, emocionalmente adequados.

“O objetivo de desenvolver produtos interativos agradáveis, divertidos, esteticamente apreciáveis, etc. está principalmente na experiência que estes proporcionarão ao usuário, isto é, como o usuário se sentirá na interação com o sistema” (PREECE, ROGERS, SHARP, 2005, p.40). Dessa forma, estudar a experiência dos usuários diante as interfaces faz-se de extrema importância para a satisfação do mesmo.

2.1 Experiência do usuário

O conceito de experiência do usuário surge na área de interação homem - tecnologia com o intuito de proporcionar uma visão mais holística das relações entre as propriedades funcionais, estéticas e de interação do produto e a maneira pela qual as pessoas respondem a elas sob os aspectos, físico, cognitivo e emocional (CYBIS, BETIOL, FAUST, 2010). Em outras palavras a experiência do usuário

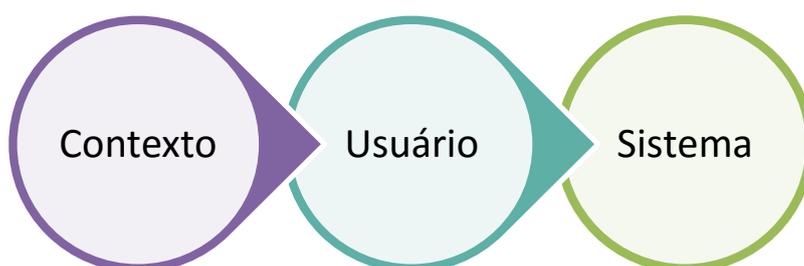
compreende todas as emoções, crenças, preferências, percepções, respostas físicas e psicológicas, comportamentos e realizações do usuário que ocorrem antes, durante e depois do uso (CARDOSO, 2013).

Preece, Rogers e Sharp (2013) afirmam que a experiência do usuário possui grande importância para o Design de Interação, pois leva em conta como um produto se comporta e é usado por pessoas no mundo real, e que essa experiência diz respeito a como as pessoas se sentem em relação a um produto e ao prazer e à satisfação que obtêm ao usá-lo, olhá-lo ou fechá-lo, estando incluso sua impressão sobre quanto é bom ou não.

Os mesmos autores ressaltam que não se pode projetar uma experiência do usuário, mas apenas para uma experiência do usuário, ou seja, não se pode projetar uma experiência sensorial, apenas criar as características de design que podem evocá-la, o mesmo pode oferecer ao usuário uma experiência boa, confortável e agradável ou totalmente o inverso daquilo na qual o mesmo almejava.

Uma grande variedade de fatores podem influenciar a experiência do usuário com um sistema, Roto *et al.* (2011), elencam que esses fatores podem ser classificados em três categorias (Figura 2):

Figura 2 – Fatores que influenciam a experiência do usuário



Fonte: Adaptado de Roto et al (2011).

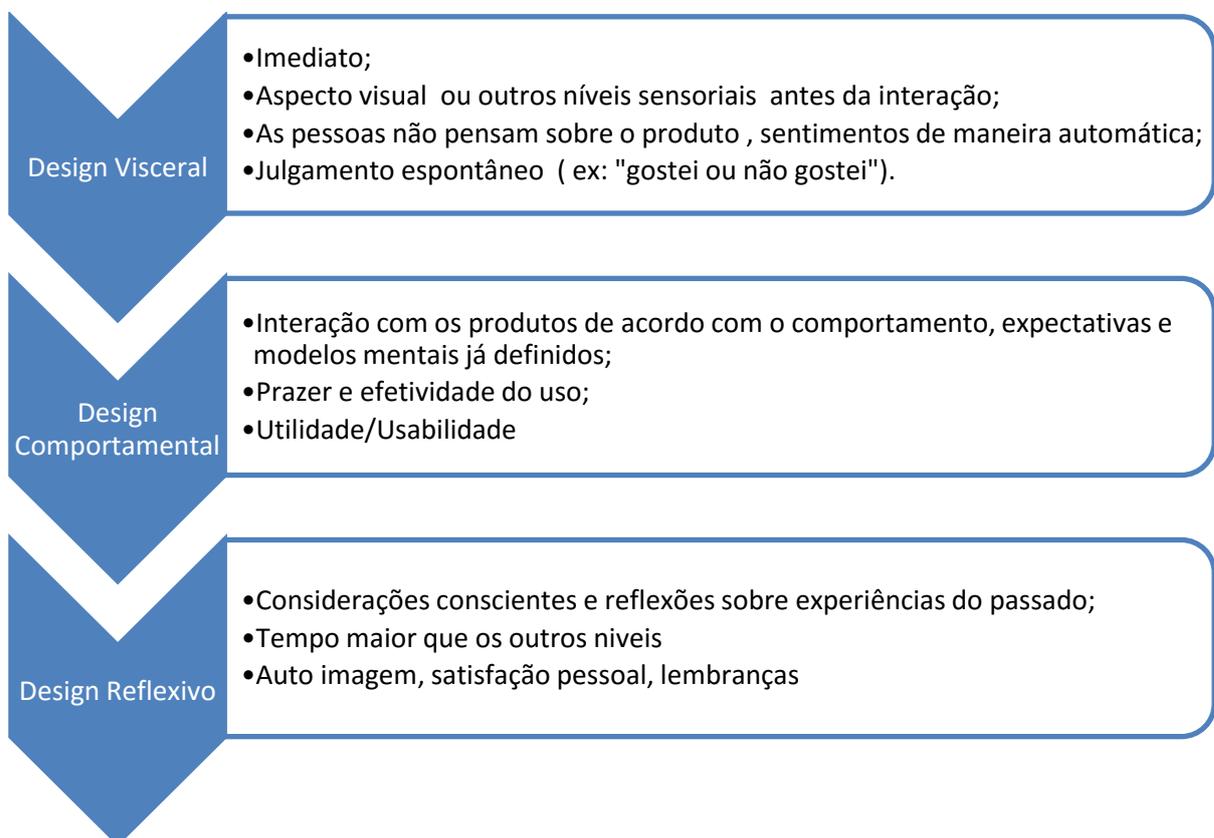
O contexto é uma mistura do contexto social (exemplo: trabalhando com outras pessoas), contexto físico (usando o produto em um ônibus em movimento),

contexto de tarefas (tarefas adjacentes que também necessitam de atenção) e contexto técnico e de informação (exemplo conexão à internet).

E finalmente o sistema que são as propriedades projetadas (funcionalidade, estética, etc.), as propriedades modificadas pelo usuário (por exemplo, uma imagem de fundo, riscos resultantes do uso), assim como a marca e a imagem do fabricante (CARDOSO, 2013).

Norman (2004) em seu livro “Design Emocional: Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia” exemplifica como se dá a percepção dos aspectos do produto por meio de três níveis cognitivos e emocionais (Figura3):

Figura 3 - Níveis cognitivos e emocionais



Fonte: Adaptado de: Cardoso (2013); Norman (2004).

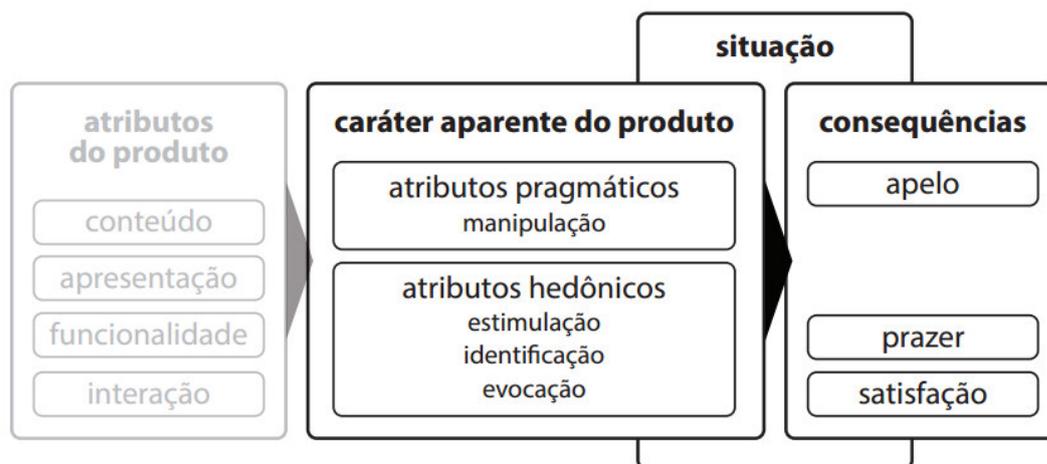
Como podemos perceber na figura 3 o nível visceral é a percepção inicial que o usuário tem com o produto, nesse nível as pessoas não pensam sobre o produto em si e os sentimentos ocorrem de maneira automática, ou seja, ocorrem julgamentos espontâneos, tais como “gostei ou não gostei”.

O nível comportamental é voltado a interação com os produtos, de acordo com o comportamento, expectativas e modelos mentais já definidos. É

afetado pelo nível anterior que é o visceral que é a percepção inicial. Por fim, não sendo menos importante é o nível reflexivo que envolve considerações conscientes e reflexões sobre experiências do passado (CARDOSO, 2013).

No modelo proposto por Hassenzahl (2003), os aspectos percebidos do produto podem ser classificados em atributos pragmáticos e hedônicos, como podemos verificar na figura 4:

Figura 4 - Fatores-chave do modelo de experiência do usuário pela perspectiva do usuário



Fonte: Cardoso (2013).

As características pragmáticas:

[...] estão relacionados à utilidade (funcionalidade relevante) e à usabilidade (maneiras de acessar a funcionalidade). Assim, a habilidade do produto em permitir o cumprimento de objetivos relacionados a tarefas – como fazer uma ligação de telefone – define sua qualidade pragmática. (CARDOSO, 2013, p. 51).

Dessa forma, um produto primariamente pragmático é basicamente fundamental e pode receber os adjetivos, “útil, eficiente ou frágil de utilizar”, por exemplo. Já em relação aos atributos hedônicos⁴:

Estes enfatizam o bem-estar psicológico e suportam os objetivos relacionados ao ser, como sentir-se competente ou sentir-se conectado aos outros. Qualidades hedônicas estão diretamente relacionadas aos motivos porque as pessoas são donas de determinados produtos em detrimento de outros. Seus adjetivos podem ser “impressionantes”, “emocionantes” ou “interessantes”. (CARDOSO, 2013, p. 51).

Partindo desse pressuposto as combinações dos níveis forte e fraco de qualidades pragmáticas e hedônicas formam uma visão sobre como enxergamos os produtos. Sendo que produtos com fortes qualidades pragmáticas e hedônicas são

⁴ A hedonomia é definida como um ramo da ciência e do design dedicado à promoção do prazer na interação homem – tecnologia (HANCOCK et al., 2005; CYBIS; BETIOL; FAUST, 2010).

desejáveis pelos usuários, já quando há fortes qualidades pragmáticas e fracas qualidades hedônicas refletem um produto focado na ação, e quando há fortes qualidades hedônicas e fracas qualidades pragmáticas refletem um produto focado na identificação, no ser (CARDOSO, 2013; HASSENZAHL, 2003).

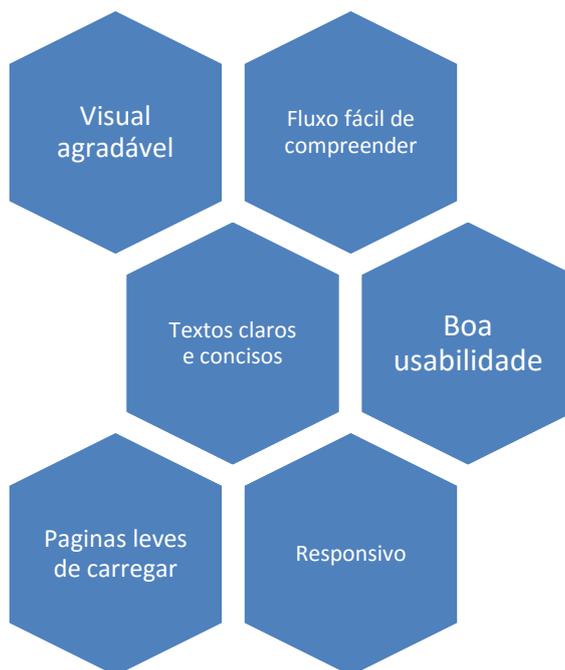
2.1.1 Elementos que influenciam a experiência do usuário

O desafio maior de criar uma interface é que ela atenda às necessidades do usuário, e não apenas que agrade o cliente. Dessa forma, a interface deve estar focada no usuário final, pois será ele quem a utilizará em seu dia a dia. Diante disso, deve-se levar em conta conceitos de diversas disciplinas como ergonomia cognitiva, usabilidade, ciências sociais, design gráfico e design de interfaces para criar uma forma em concordância a sua função, qualificando a interação humano computador e projetando toda a experiência do usuário (KULPA; PINHEIRO; SILVA, 2012).

Na experiência do usuário alguns elementos influenciam diretamente essa experiência e o importante seria saber ponderar esses elementos no sentido de proporcionar uma experiência de qualidade aos indivíduos. Segundo Kulpa; Pinheiro; Silva, (2012), um produto, tanto de design gráfico ou de produto, deve possuir na raiz de sua criação o foco nas pessoas, no usuário, ou seja, o sucesso ou insucesso de um projeto de design vai depender muito do resultado da interação deste usuário e dos sentimentos e sensações que serão geradas.

Teixeira (2014) afirma que para uma boa experiência do usuário voltada ao ambiente virtual é necessária a soma de diversos fatores como (Figura 5):

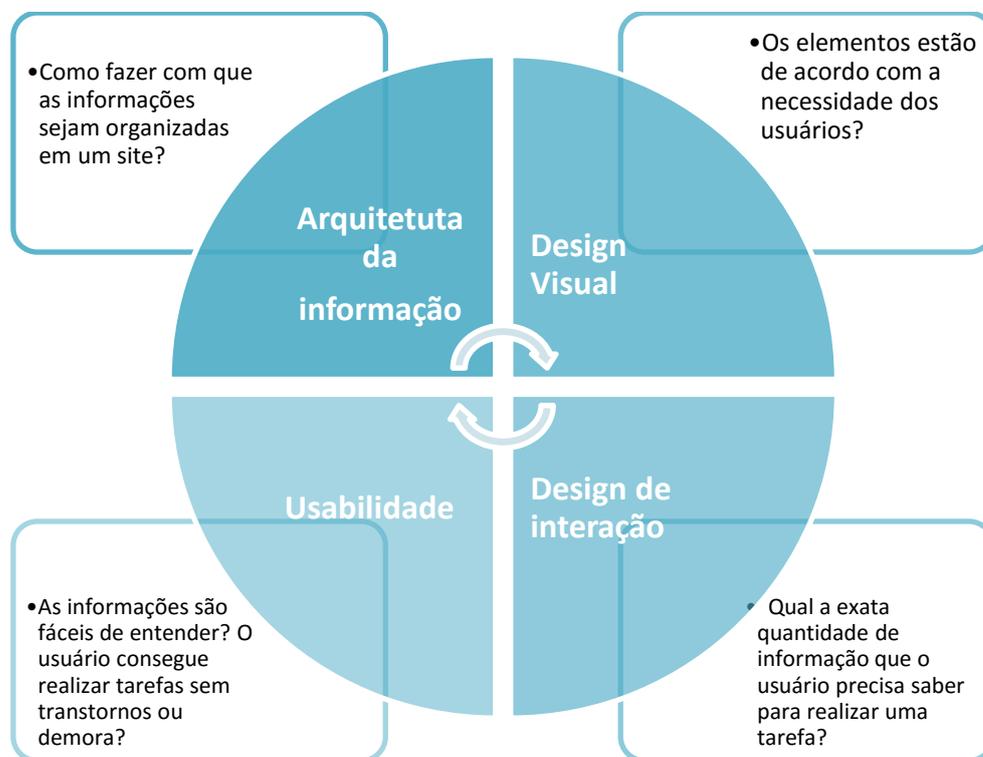
Figura 5 – Fatores para uma boa experiência do usuário no ambiente virtual



Fonte: Adaptado de Teixeira (2014).

Gomes et al (2015), reuniram os elementos para uma boa experiência do usuário como (Figura 6):

Figura 6 - Elementos para uma boa experiência do usuário.



Fonte: Adaptado de Gomes et al (2015).

Segundo o autor citado a experiência do usuário envolve:

- **Arquitetura da informação:** A disciplina tem suas raízes na Biblioteconomia (organizar e catalogar os títulos dentro de uma biblioteca para que sejam facilmente encontradas pelo visitante) e é, de certa forma, similar no ambiente digital.
- **Design visual:** Responsável pelo layout e conteúdo da página, tratamento visual do texto, elementos gráficos da página e componentes de navegação.
- **Usabilidade:** Garantir que as interfaces sejam fáceis de utilizar.
- **Design de interação:** Entender e definir o comportamento das interfaces quando o usuário interage com ela.

Nesta pesquisa será levada em consideração a forma que os elementos estão organizados dentro de uma publicação, definições essas que podemos encontrar dentro do Design Editorial, veremos com mais detalhes na próxima seção.

2 DESIGN EDITORIAL

O Design Editorial também conhecido como design de publicações (*publication design*), “é área do design gráfico que concentra-se no projeto de publicações – livros, catálogos, guias e periódicos em geral e abrange tanto publicações em suporte papel quanto em suporte digital” (BLEICHER, 2009, p. 48). Complementa esse pensamento, Villas-Boas (1999) ao estabelecer como a área de conhecimento e a prática profissional específica que trata da organização formal de elementos visuais (tanto textuais quanto não textuais) que compõem peças gráficas feitas para reprodução, que são reproduzíveis e que têm um objetivo expressamente comunicacional.

Lopes (2013) afirma ainda que o Design Editorial utiliza a combinação de elementos gráficos com o objetivo de informar, instruir e comunicar os objetivos da publicação, ou seja, é através dele que:

[...] define-se o posicionamento exacto de todos os elementos e do estilo do layout da publicação. Considera-se a maneira de dispor-se o texto, a tipografia, bem como a articulação dos parágrafos, dos alinhamentos e de que maneira os espaços verticais e horizontais serão utilizados. Considera-se também a posição das imagens – cujos arranjos são determinados pelas considerações relativas à composição – e questões de formato e acabamentos. (BLEICHER, 2009, p. 37).

O Design Editorial precisa permitir que o usuário/leitor sinta-se seguro em qualquer sistema de disposição utilizado, pois é esse arranjo que permite o avanço na leitura do texto. Fonseca (2008) afirma que a forma de produção do livro por si só confere importância e distinção a seu conteúdo, remetendo ao leitor a sensação que o texto foi escrito, editado e impresso com autoridade e cuidado devendo o design exprimir essas mesmas qualidades.

Hendel (2003) corrobora com essa ideia ao afirmar que os designers estão para os livros assim como os arquitetos estão para os edifícios. Os designers definem especificações para fazer livros do mesmo modo que os arquitetos definem especificações para construir edifícios. O mesmo autor afirma que o trabalho de um designer de livros não é fazer as coisas aparecerem “legais”, diferentes ou bonitinhas. É descobrir como colocar uma letra ao lado da outra de modo que as palavras do autor pareçam saltar da página. O design do livro não se deleita com sua própria engenhosidade; é colocado a serviço das palavras.

Segundo Bleicher (2009), o livro é o tipo de publicação mais tradicional da área do design editorial, talvez por isso, cria-se ao seu redor um manancial de regras estéticas e de organização.

3.1 Livro

Dentre todos os artefatos produzidos pelo homem, o livro é talvez aquele ao qual se atribui maior número de significados, sem falar nas mudanças de forma, que vêm ocorrendo há mais de dois milênios (CORREIA, 2000).

Segundo Chartier (1998, p.7), “em meados da década de 1450, só era possível reproduzir um texto copiando-o à mão, e de repente uma nova técnica, baseada nos tipos móveis e na prensa, transfigurou a relação com a cultura escrita”, essa mudança resultou na diminuição do custo do livro.

No século II da nossa Era, surgiram os cadernos, conjuntos de folhas unidas, bem mais simples de usar e armazenar informações que o rolo. Depois, os mesmos cadernos, que já revelam como seria o livro em seu formato clássico, tiveram uma grande revolução de desempenho, quando da invenção da imprensa Gutemberg [1400-1468], no Ocidente, não precisavam mais ser manuscritos, mas impressos em quantidade. Sendo, assim, acessados por um número maior de leitores. (PROCÓPIO, 2010, p.25)

Chartier alega que essa transformação não é tão absoluta como se diz: um livro manuscrito e um livro pós - Gutemberg baseiam-se nas mesmas estruturas fundamentais que são as do códex. Sendo dessa forma uma continuidade entre a cultura do manuscrito e a cultura do impresso, embora durante muito tempo acreditou-se numa ruptura total entre uma e outra (CHARTIER, 1998).

Em fins do século XX surgiu o livro eletrônico, ou seja, o livro num suporte eletrônico, o computador. Essa mudança é considerada uma ruptura em relação ao suporte do livro, uma revolução na forma de ler. Procópio (2010) nomeia essa fase como a “revolução dos eBooks”, uma revolução que possibilitou democratizar o acesso á leitura a um nível ainda mais abrangente e de uma maneira extraordinária, centenas de livros e documentos importantes, e muitas vezes dispersos, poderiam ser acessados com um simples clique. Com essa mudança de suporte o leitor do livro eletrônico juntou as características do leitor da Antiguidade e o leitor medieval como afirma Chartier (2008, p.13):

De um lado, o leitor da tela assemelha-se ao leitor da Antiguidade: o texto que ele lê corre diante de seus olhos; é claro, ele não flui tal como o texto de um livro em rolo, que era preciso desdobrar horizontalmente, já que agora ele corre verticalmente. De um lado, ele é como o leitor medieval ou o leitor do livro impresso, que pode utilizar referências como a paginação, o índice, o recorte do texto. Ele é simultaneamente esses dois leitores. Ao mesmo tempo, é mais livre. O texto eletrônico lhe permite maior distância com relação ao escrito. Nesse sentido, a tela aparece como o ponto de chegada do movimento que separou o texto do corpo. O leitor do livro em forma de códex coloca-o diante de si sobre uma mesa, vira suas páginas ou então o segura quando o formato é menor e cabe nas mãos.

As máquinas de leitura conquistaram um lugar no panorama da informação.

Mesmo toda essa mudança, um dos suportes mais antigos de todos que é o códice, continua a dominar o mercado de leitura, e sua fatia está inclusive aumentando. “E que a capacidade de resistência do códice ilustra um princípio geral da história da comunicação: uma mídia não toma o lugar de outra, ao menos a curto prazo. A publicação de manuscritos floresceu por muito tempo depois da invenção da prensa móvel por Gutenberg; os jornais não acabaram com o livro impresso; a televisão não destruiu o rádio; a internet não fez os telespectadores abandonarem suas tevês”, (DARTON, 2010, p.14).

Dessa forma, os eBooks não vão substituir o livro impresso, mas os mesmos já conseguiram seu espaço no mercado, segundo dados da Câmara Brasileira de Livros de 2012 a 2013, por exemplo a venda de livros físicos subiram 4% enquanto os eletrônicos tiveram um aumento de 225%. Assim podemos perceber que o aumento da venda dos livros digitais é um número significativo, o que reflete a escolha por esse novo suporte.

3.1.1 *Electronic Book* - eBook

Procópio (2010) conceitua eBook como a versão digital de um livro em papel que pode incluir hiperlinks e multimídia. “Este tipo de publicação tanto pode ser uma adaptação de um livro impresso para o meio digital como pode ser um livro totalmente novo, criado já com a intenção de ser eletrônico”, afirma Gonçalves, Daldegan e Stumpf (2012). Assim, considera-se que o que caracteriza os ebooks é a disponibilização do conteúdo de um livro para ser visualizado através de um computador ou um dispositivo móvel como os celulares, os palmtops, os handhelds, os PDA's ou os portáteis, afirmam Bottentuit e Coutinho (2007).

Os primeiros eBooks foram documentos digitalizados e disponibilizados pelo Projeto Gutenberg em 1971, nos EUA. O projeto é um esforço voluntário para digitalização, arquivamento e distribuição de obras culturais através da digitalização de livros. É a mais antiga biblioteca digital, até os dias atuais o mesmo está em funcionamento como podemos verificar na Figura 7 a sua interface.

Figura 7 – Pagina do Projeto Gutenberg



Fonte: *Print Screen* tirado pelo autor da pagina <https://www.gutenberg.org/wiki/PT_Principal>.

O eBook é uma tecnologia que possui múltiplas funcionalidades que permitem, entre outras tarefas, o acesso instantâneo a milhares de documentos digitais, dessa forma vai ao encontro das ideias de muitos escritores e editores, de fazer, seus textos chegarem a um número máximo de leitores (PROCÓPIO, 2010).

Teixeira (2015) afirma que, as potencialidades específicas dos suportes para o livro digital trazem mudanças também no processo de organização de seus elementos constitutivos, ou seja, uma vez que os dispositivos eletrônicos apropriados para a leitura dos ebooks permitem uma série de configurações e interferências no conteúdo destes. E que o design de um livro digital envolve mais que o planejamento do layout de página, com estudo da diagramação, grid, cor, tipografia etc., como é feito para o livro no seu suporte tradicional. No livro digital há possibilidade de integrar aos textos, links para blogs, sites, vídeos, rede sociais, jogos e varias outras possibilidades de interação com o leitor.

Segundo Milles (2014) quando um conteúdo está sendo criado para o meio digital, seu processo de produção deve passar por três passos que norteiam o processo de produção das mídias, que são (Figura 8):

Figura 8 - Passos que norteiam o processo de produção das mídias.

Redefinição ou portabilidade de um conteúdo de mídia para outra, essencialmente, sem alterá-lo, tal como os ebooks que são constituídos apenas de texto escrito e disponibilizados digitalmente em dispositivos móveis;

Adaptação, onde o trabalho é transformado para uma nova mídia. O conceito de livro é organizado em um sistema diferenciado, que, agora, além da forma impressa, contém elementos interativos como animação e games em um sistema digital;

A criação de um novo gênero [artefato], totalmente transformado e projetado para nova mídia. Por exemplo, os livros digitais em formato de aplicativos para dispositivos móveis, que podem usar, inclusive, as mídias sociais para contar histórias.

Fonte: Adaptado de Milles (2014).

Assim como outras mídias, o eBook possui suas vantagens e desvantagens, Bottentuit Junior e Coutinho (2007, p. 107) afirmam que entre as principais vantagens e desvantagens estão:

Vantagens	Desvantagens
Poder carregar uma série de livros em um único dispositivo.	Leitura mais lenta e cansativa.
A facilidade para baixar os livros através da Internet.	Não permitem que sejam feitas anotações manuais.
A edição e divulgação e o acesso os livros digitais atingem uma esfera muito maior.	Grande quantidade de livros sem recursos multimídia.
Podem estar múltiplos utilizadores em simultâneo consultando e manipulando a mesma obra.	Pouca divulgação de exemplares disponíveis.
A busca de termos ou palavras e mais rápida e eficaz através dos métodos de busca dos dispositivos.	Preço dos dispositivos ainda bastante elevados.

Alguns exemplares permitem a interatividade e a utilização de recursos multimídia.	Grande quantidade de informação mal estruturada nos e-books.
Permitem a utilização de links para sites externos e consultas a materiais;	Fontes e contrastes inadequados.
Ajudam a fomentar o conhecimento livre na rede.	Pouca quantidade de exemplares em determinadas áreas do saber.
	Crescente prática de crime contra os direitos de autor.

3.1.2 Formatos de ebook

Atualmente, pode-se encontrar ebooks em diversos formatos, “é como se um mesmo livro, se fosse em papel, estivesse disponível em vários tamanhos e qualidades diferentes em formato pocket, com capa dura, brochura, costurado, papel especial, ilustrado, em cores etc.” afirma Procópio (2010).

Não existe um formato de arquivo eletrônico que seja melhor que o outro, cada tipo de texto tem uma melhor adequação a determinado formato, Teixeira (2015, p.35) exemplifica esse fato ao afirmar que “um autor de romance adulto geralmente não pensa na organização espacial, nas margens, cores ou tipografia que representará seu texto. Como em determinados casos, o autor só precisa de um recipiente para distribuir a história”.

O mesmo autor demonstra, com base em Mod (2012), quais são os principais formatos e suas principais características (Quadro 1):

Quadro 1 - Formatos dos ebooks.

Livro digital-ebook				
Categorias	Formatos mais populares	Aplicativos para leitura (readers)	Conteúdo multimídia	Dispositivos de acesso
Com forma definida [layout fixo]	DOC, TXT e RTF	Word, Pages, Quickoffice, etc.	Texto, imagens, e hipermídia.	Desktop*, tablets e smartphones.
	PDF	Adobe acrobat, Adobe reader, PDF reader etc.	Texto, imagens, vídeo, áudio e hipermídia.	Desktop, tablets e-readers e smartphones.
Sem forma definida [layout fluido]	HTML	Safari, Explorer, Chrome, HTML view etc.	Texto, imagens, vídeo, áudio e hipermídia (intertividade no HTML5).	Desktop, tablets e-readers e smartphones.
	EPUB	iBooks, Adobe digital edition, Gitden Reader etc.	Texto, imagens, e hipermídia.	Desktop, tablets e-readers KOBO e smartphones.
	MOBI, AZW e KF8	Kindle	Texto, imagens, e hipermídia (vídeo e áudio - KF8).	Desktop, tablets e-reader Kindle e smartphones.
Interativos (permitem atuar nas três categorias)	EPUB	Safari, Explorer, Chrome, HTML view, etc.	Texto, imagens, vídeo, áudio, hipermídia e interatividade.	Desktop, tablets e smartphones.
	EPUB3	Radium, iBooks, Azardi, etc.	Texto, imagens, vídeo, áudio e hipermídia.	Desktop, tablets e smartphones.
	Bookapp	-	Texto, imagens, vídeo, áudio, hipermídia e interatividade.	Desktop, tablets e smartphones.

Fonte: Teixeira (2015); Mod (2012).

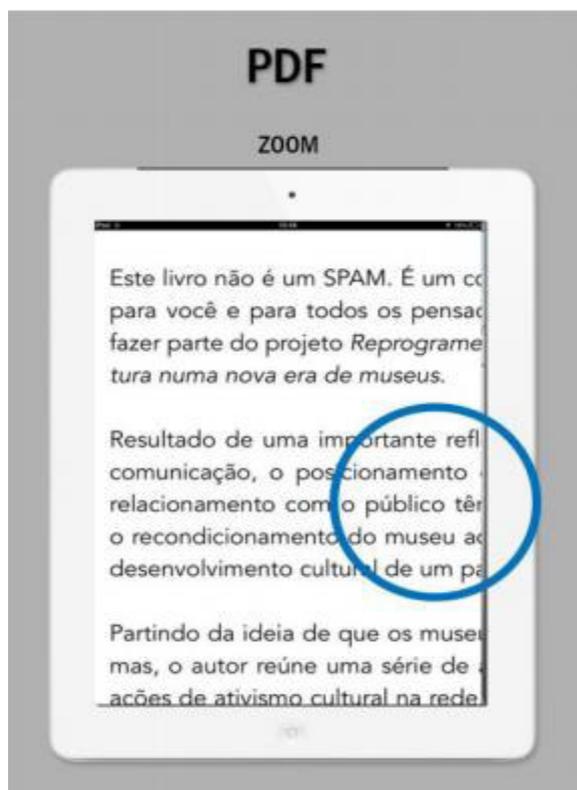
O mais popular desses formatos segundo Procópio (2010), sem dúvida é o PDF (Portable Document Format, ou Documento em Formato Portátil), que é um formato fiel ou adaptável para projeto de ebooks. Desenvolvido pela Adobe Systems e aperfeiçoado ao longo dos últimos 20 anos. O formato PDF é um padrão aberto para troca de documentos eletrônicos mantido pela *International Standards*

Organization (ISO) e pode ser lido por intermédio de vários aplicativos (softwares) para leitura instalados em computadores como o Adobe Reader, Foxit Reader entre outros.

Possibilita recursos de segurança e proteção, acessibilidade de conteúdo web, formulário para coleta de dados, multimídia e integração de múltiplos sistemas e plataformas (Flatschart, 2014).

Geralmente é utilizado como réplica digital do livro existente em papel, tendo como característica a fidelidade na representação do documento, visto que não possibilita a customização da página pelo leitor. O único recurso costuma ser o uso do “*zoom*” para visualizar a letra maior ou menor, o que, entretanto pode jogar partes do texto para fora da tela afirmam Sehn, Silva e Fragoso (2013) (Figura 9).

Figura 9 – Zoom para visualização da letra maior ou menor no PDF.



Fonte: Sehn, Silva e Fragoso (2013).

Segundo Procópio (2010), outro formato interessante, porém um pouco problemático para o mercado editorial, pois representa um custo a mais com a conversão é o ePub. O formato ePub (*electronicpublication*) foi desenvolvido pela *International Digital PublishingForum*(IDPF) é uma extensão que foi baseada na linguagem XML, livre e aberta, sendo interoperáveis⁵ entre diferentes dispositivos e

⁵ Interoperáveis: O que é capaz de operar, funcionar ou atuar com outro

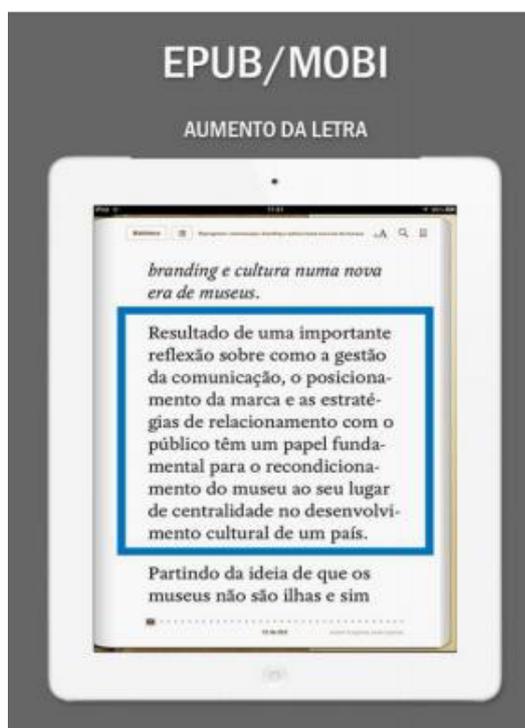
aplicativos de leitura afirma Stumpf (2013). Este formato foi idealizado para ser referência em formatos de eBooks.

“Nesse formato há possibilidade de desenvolver dois tipos distintos de layout, a saber, baseado no ‘texto fixo’ ou no ‘layout fluído’”.

No layout fixo, ocorre a permanência da diretriz de projeto quanto ao desenvolvimento de recursos interativos. Entretanto, como o próprio nome sugere, a estrutura do texto permanece fixa á tela do dispositivo. Já o arquivo ePub fluído permite a moldagem do layout diante das possibilidades de ajustes de proporção, corpo e estilo de texto tendo em vista os diferentes dispositivos de acesso e os *softwares* de leitura.No layout fluído o conteúdo do livro se ajusta à tela do dispositivo na medida em que o usuário passa a modificar as formas de visualização da interface. Ao girar a tela de um tablet do sentido vertical para horizontal, ou aumentar o tamanho da fonte, por exemplo, as linhas do texto são automaticamente redimensionadas ao tamanho da tela. (STUMPF, 2013, p.47).

Nos estudos dos autores Sehn, Silva e Fragoso (2013), eles corroboram com a idéia de Stumpf e demonstram como o texto se apresenta nesse formato e em outro que possui características similares que é o MOBI, (Figura 10).

Figura 10 – Zoom para visualização da letra no EPUB E MOBI.



Fonte: Sehn, Silva e Fragoso (2013).

Com o intuito de buscar melhorias no desenvolvimento do formato ePub, a IDPF desenvolveu, em 2012, a versão ePub 3.0. Essa nova versão do padrão aberto de publicações digitais buscou romper com diversas limitações da

implementação do ePub como: maiores recursos para layout e estruturação do conteúdo, interatividade, animações, áudio, vídeo, tipografia avançada, suporte a fórmulas matemáticas, narração de texto em voz alta, acessibilidade, entre outras ferramentas, contemplando uma maior diversidade de publicações, para múltiplas plataformas, em qualquer idioma, não só para livros de texto plano como o formato ePub tem sido geralmente aplicado⁶.

Semelhantes ao formato ePub os formatos MOBI, AZW e KF8 são formatos de arquivos de leitura para os dispositivos Amazon Kindle. Foram baseados em HTML, XML e CSS, sendo que o arquivo AZW tem recurso de segurança. O KF8 equivale ao ePub3, objetivando explorar mais recursos interativos para leitura em tablets do tipo KindleFire afirma Teixeira (2015), (Figura 11).

Figura 11 – KindleFire.



Fonte: <<http://www.amazon.com/Kindle-Fire-Amazon-Tablet/dp/B0051VVOB2>>.

Outro formato que vale ser citado é o HTML (*Hipertext Markup Language*) é uma linguagem de marcação, ou seja, onde os elementos podem ser marcados na construção de um documento estruturado em texto, como corpo, título, subtítulo, parágrafo, quebra de linhas de tabela, links etc. Além de poder fazer incorporações de vídeos e animações. Também sendo possível definir como a informação será mostrada ao usuário. Tem como nova versão o HTML 5 que tem

⁶ Fonte:<<http://www.pagelab.com.br/2012/epub3-a-evolucao-das-publicacoes-digitais/>>

maior capacidade semântica, ou seja, novas marcações que aumentam seu poder representativo, afirmam Flatschart (2014) e Teixeira (2015).

Neste estudo, o formato em destaque será o PDF, com as suas diversas características, partindo do pressuposto que é nesse formato que os ebooks estão disponíveis no Portal Biblon, objeto da investigação.

3.2 Livros infantis

Os livros infantis são caracterizados por sua temática, pelo uso de cores, ilustrações e formatos, podendo estar em diversos suportes como: papel, pano, madeira, plástico e outros materiais (LINS, 2004).

Crenzel (2009) corrobora com esse pensamento ao afirmar que atualmente encontramos também livros infláveis e impermeáveis para serem lidos na praia, na piscina ou durante o banho. Livros com som, cheiro, com as mais variadas texturas e recursos táteis. Livros com apliques, envelopes e bolsos, origami (dobraduras de papel), com pop-ups (encaixes e dobraduras de papel formando "esculturas" instantâneas ao virar de página). Livros-jogo e quebra-cabeças, online estáticos ou com movimento e em formatos para o Kindle e outros e-readers. Dessa forma, para as crianças de menor idade, os livros também podem ser considerados como brinquedos.

Os livros para crianças pequenas, em geral, são mais coloridos, ilustrados e com pouca massa de texto. A criança interage com o livro como se fosse um brinquedo, por isso é recomendável que os livros sejam mais resistentes, tanto no material, quanto no acabamento. As crianças vão crescendo, o livro vai diminuindo de formato e o corpo da letra também. Em contrapartida aumentam o número de páginas e a quantidade de texto. (LINDEN, 2004, p. 44).

Ao conceber um projeto gráfico voltado a esse público é necessário que o projeto esteja de acordo com as necessidades específicas do público a quem se destina, ou seja, cada projeto possui suas características específicas de acordo com a fase de desenvolvimento da criança⁷.

Linden (2011) classifica os livros infantis em oito categorias que são:

⁷ Piaget define quatro estágios do desenvolvimento infantil: o período sensório-motor dos bebês; o período pré-operatório do início da infância (fase de preparação para as operações concretas); o período operatório-concreto posterior da infância e o período operatório-formal da adolescência. Nesta pesquisa o público com quem foi trabalho estava na fase do período operatório- concreto, ou seja, a chamada terceira infância dos 6 aos 12 anos, (FLAVELL et al., 1999).

- **Livros com ilustração:** Obras que apresentam um texto acompanhado de ilustrações. O texto é espacialmente predominante e autônomo no do ponto de vista do sentido. O leitor penetra na história por meio do texto, o qual sustenta a narrativa.
- **Primeiras leituras:** Situado a meio caminho entre o livro ilustrado e o romance, esse tipo de obra, cuja denominação é rigorosamente editorial, dirige-se especificamente aos leitores em processo. Em geral, o formato é característico do romance, a narrativa é sequenciada em capítulos curtos. A diagramação se assemelha à das histórias ilustradas, embora, com certa frequência, contenha mais vinhetas e pequenas imagens emolduradas junto do texto, o que pode, às vezes, aproximá-las dos livros ilustrados.
- **Livros ilustrados:** Obras que a imagem é espacialmente preponderante em relação ao texto, que aliás pode estar ausente [é então chamado, no Brasil, de livro-imagem]. A narrativa se faz de maneira articulada entre texto e imagens.
- **Histórias em quadrinhos (HQ):** Forma de expressão caracterizada não pela presença de quadrinhos e balões, e sim pela articulação de “imagens solidárias”. A organização da página corresponde – majoritariamente - a uma disposição compartimentada, isto é, os quadradinhos que se encontram justapostos em vários níveis.
- **Livros pop – up:** Tipo de livro que no espaço da página dupla acomoda sistemas de esconderijos, abas, encaixes etc., permitindo mobilidade dos elementos, ou mesmo um desdobramento em três dimensões.
- **Livros – brinquedo:** Objetos híbridos, situados frequentemente entre o livro e o brinquedo, que apresentam elementos associados ao livro, ou livros que contêm elementos em três dimensões (pelúcia, figuras de plástico etc.).
- **Livros interativos:** Apresentam-se como suporte de atividades diversas: pintura, construções, recortes, colagens...Podem abrigar materiais – além do papel – necessários para uma atividade manual (tintas, tecidos, miçangas, adesivos etc.).
- **Livros Imaginativos [imagiers]:** A um só tempo, apresentam organização material e funcionalidade específicas indissociáveis. Essas obras visam á aquisição da linguagem por meio do reconhecimento de imagens referenciais.

Incluem uma sequência de representações – acompanhadas ou não de equivalentes linguísticos – em geral organizadas em agrupamentos lógicos.

3.2.1 Composição editorial do livro infantil

O livro infantil está sujeito a imposições técnicas e pedagógicas, e muitas vezes é resultado de um trabalho artístico e cooperativo e, como tal, precisa atender aos anseios estéticos de todas as partes envolvidas, além de atender às expectativas emocionais e psicológicas do público leitor (LINS, 2004).

Em sua pesquisa intitulada “Da invenção da imprensa ao livro infantil: um enfoque editorial” Cordeiro (1987), elenca algumas peculiaridades na composição editorial de um livro infantil, usado como base na investigação deste trabalho (Figura 12).

Figura 12 - Peculiaridades na composição editorial de um livro infantil



Fonte: Adaptado de Cordeiro (1987).

3.2.2 Texto

No texto infantil exige-se acima de tudo clareza expositiva, ou seja, a literatura para crianças deve utilizar um vocabulário simplificado, predominantemente referencial. Frases curtas, estilo direto, abundância de verbos, parcimônia de adjetivação, utilização de onomatopeias, aliterações ou outros recursos tônicos, bem como a inclusão de cantigas ou fragmentos poéticos e

repetições de sequência narrativas que agradam a criança e facilitam a compreensão.

O texto deve emergir com toda a sua força, pois só assim o livro infantil será impresso adequadamente em termos de espaço gráfico. A palavra, bem trabalhada em termos gráficos, emite sons, cria imagens, diminui ou amplia espaços, veicula, enfim, o texto em si. E através da palavra que reações são desencadeadas no leitor-criança, embora a criança possua um horizonte limitado de palavras. (CORDEIRO, 1987, p. 31).

3.2.2.1 Tipografia para o livro infantil

A tipografia é a arte da composição tipográfica, os tipógrafos profissionais responsáveis por essa área, lidam com um grande número de aspectos, desde os gerais, como a legibilidade de um texto, até os mais complexos, como *kerning*⁸, e a estética e a forma das letras, (WOLF, 2011).

Ambrose e Harris, (2009, p.55) afirmam que:

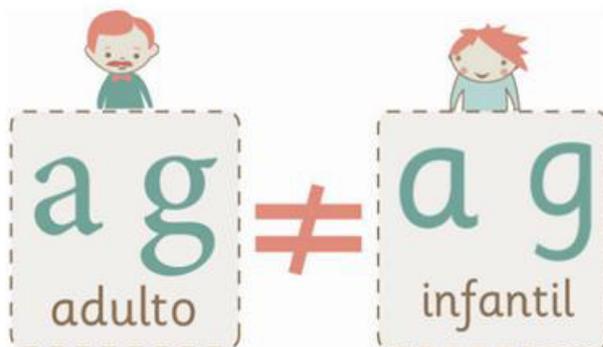
A tipografia é o meio pelo qual uma ideia escrita recebe uma forma visual. A seleção da forma visual pode afetar significativamente a legibilidade da ideia escrita e as sensações de um leitor em relação a ela devido às centenas, se não milhares de fontes disponíveis. A tipografia pode produzir um efeito neutro ou despertar paixões [...].

“Em relação à tipografia voltada para as crianças, é importante ressaltar que existem caracteres especiais, criados especialmente para melhorar a legibilidade dos textos infantis, e que são chamados de caracteres infantis”, (LOURENÇO, 2011, p. 91).

Esse tipo caractere é utilizado para descrever as letras projetadas de acordo com as necessidades percebidas nas crianças. Algumas vezes as letras são desenhadas para parecer um manuscrito, e em outras são especificamente desenhadas para ser distinguidas das letras similares, (WALKER, 2005), (LOURENÇO, 2011).

⁸ Basicamente, se trata de ajustar os espaços entre os caracteres de maneira que a leitura seja mais funcional e agradável. Fonte: < <http://chocoladesign.com/rapidinha-o-que-e-kerning>>.

Figura 13 - Diferença entre o “a” e o “g” adulto (primeiro) e “o” a e o “g” infantil (segundo).



Fonte: Lourenço (2011).

Quando se fala em tipografia para o público infantil uma das discussões que se destaca é a questão do uso ou não de serifa, alguns autores apontam aspectos positivos ao uso de serifa, pois consideram um aspecto favorável à legibilidade dos textos e outros autores que consideram o uso de serifa desfavorável para entendimento dos textos pelas crianças.

Lourenço (2011, p.99), afirma que:

É importante que as letras sejam “limpas” e claras para não dificultar, ou melhor, não confundir a leitura pelas crianças; A necessidade das crianças por tipografias que remetam à caligrafia é muito forte, e os tipos sem serifa se aproximam mais desses anseios.

Bringhurst (2005) afirma que a tipografia deve respeitar todo o projeto a qual se destina. Ao mesmo tempo em que deve chamar atenção para que o texto não passe despercebido, devendo abdicar dessa atenção para ser lida. O mesmo autor recomenda que na escolha da tipografia deve se considerar o meio para qual o tipo foi originalmente projetado, a adequação à tarefa e ao assunto do projeto, e o meio no qual o texto será lido.

Em relação aos tipos em tela Willberg e Forssman (2007), listam alguns cuidados como:

- Não criar linhas de texto muito longas;
- Utilizar letras muito pequenas;
- Tipos poucos legíveis;
- Muito texto e quebra de linhas correntes.

Os autores afirmam ainda que a tipografia para a tela deve ser mais robusta que a impressa. Com contraste fortes, tipos finos ou espessos em excesso

podem causar confusão entre os caracteres e perder a legibilidade, pois a tela pode causar difusão nos tipos, (KOCH, TOZATTI, 2015).

3.2.2.1.1 Legibilidade

A legibilidade refere-se à facilidade com que o leitor consegue discernir o tipo numa página, ou seja, baseia-se na relação do tom da forma com o fundo e na capacidade de distinguir as letras entre si, afirma Bleicher (2009). A legibilidade pode ser resumida pela facilidade de reconhecer uma letra, palavra ou símbolo afirma Carvalho (2013) (Imagem 14).

Imagem 14 - Legibilidade.

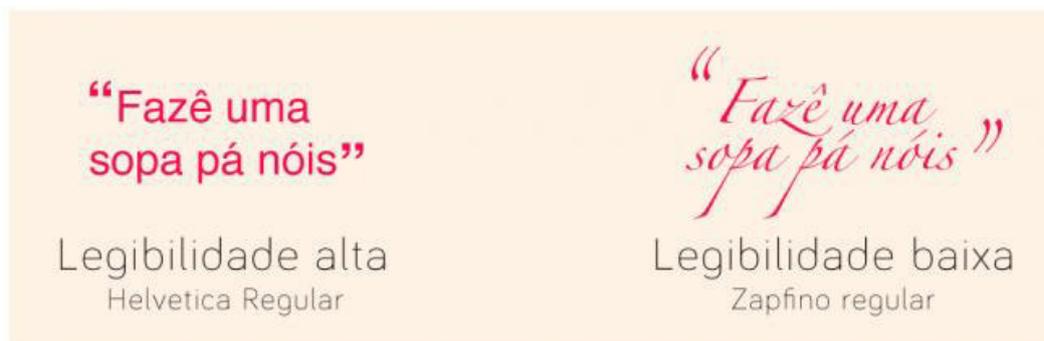


Fonte: Lourenço (2011).

Alguns tipos de letras são mais legíveis do que outros devido também a sua anatomia. Souza (2002) corrobora com esse pensamento ao afirmar que pesquisas revelaram que tipos de serifas⁹ são mais fáceis de ler do que os que não as têm. As serifas aumentam as características específicas que distinguem as letras e propiciam seu agrupamento em conjuntos significantes. Na figura 16 podemos ter uma melhor visualização sobre alta e baixa legibilidade (Figura 15).

⁹ Serifas são pequenos traços ou espessamentos aplicados às extremidades das letras. Fonte: <<http://www.serifa.com.br/oqueeserifa.htm>>.

Figura 15 - Alta e baixa legibilidade.



Fonte: Miyagawa (2013).

3.2.2.1.2 Leiturabilidade

A leiturabilidade segundo Souza (2002), está associada á velocidade de leitura e compreensão de uma palavra ou texto. Relaciona-se com a quantidade de esforço que uma pessoa tem para ler um texto, a má leiturabilidade pode ser resultado de má diagramação, baixo contraste, poluição visual etc. afirma Miyagawa (2013). Na figura 17 podemos perceber um texto com boa leiturabilidade com uma fonte de baixa legibilidade.

Figura 16 - Exemplo de legibilidade e leiturabilidade.



Fonte: Miyagawa (2013).

3.2.3 A ilustração no livro infantil

Os traços da ilustração precisam ser simples para que a criança leitora capte o maior número possível de detalhes, porém o desenho deve propiciar a conexão com a realidade do cotidiano afirma Cordeiro (1987).

Segundo Rocha e Nogueira (1999), as ilustrações podem ser divididas em:



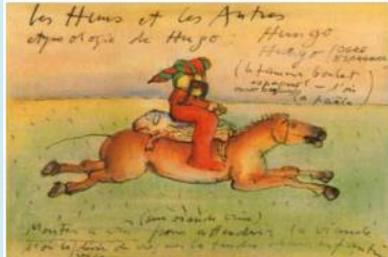
- A ilustração técnica (tipo de representação gráfica em que os valores de ordem estéticos não são prioritários, o importante é o carácter objetivo e descritivo da representação, é vedado ao ilustrador alterar formas, cores e texturas, devendo ser o mais fiel possível a realidade).
- A Ilustração editorial (imagens que acompanham textos literários ou jornalísticos, em certos casos em contraponto com o texto, e, muitas vezes, procurando sintetizar capítulos ou passagens da obra de jornais, livros e revistas).
- Ilustração comercial: ilustração relacionada com as atividades de publicidade e marketing podendo encontrar-se em embalagens, catálogos, anúncios, expositores, etc.

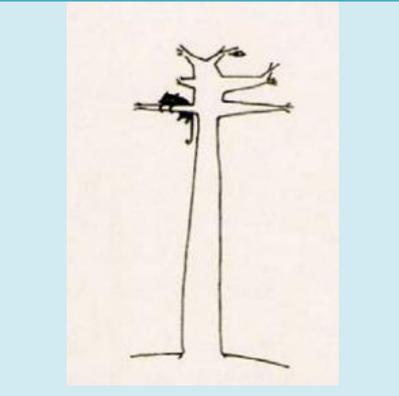
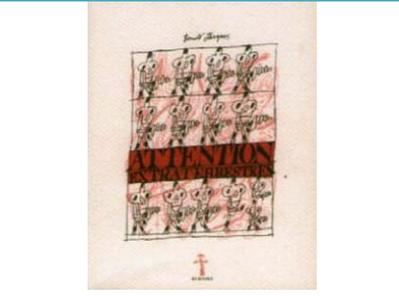
Nodelman (1988) afirma que as ilustrações no livro infantil podem aparecer como uma figura colocada sobre o fundo ou podem constituir o próprio fundo, gerando várias relações espaciais com o texto. O mesmo autor observa que a relação entre as imagens e o espaço branco tende a definir em que lugar as palavras de um texto podem ser alocadas, dessa forma, a relação física do texto com a imagem é menos significativa do que a do espaço em branco com a imagem.

A ocupação espacial da página da ilustração, em relação ao texto pode-se dar em quatro maneiras principais: a ilustração é aplicada numa área separada do texto; a ilustração é aplicada parcialmente em união ao texto; o texto é aplicado de modo a intermediar ou se relacionar com a forma da ilustração; o texto é aplicado dentro da área de ilustração. (Ibid). (LOURENÇO, 2011, p. 126).

Já Linden (2011), categoriza os estilos de ilustrações para livro infantil aproximando-os a diferentes correntes artísticas, dessa forma, a autora destaca aquelas que consideram as principais tendências da atualidade: estilo tradicional, estilo caricatural, escola francesa, estética fauvista, expressionismo, estilo pictórico, materialismo, surrealismo narrativo, minimalismo e grafismo.

Quadro 2 - Tipos de ilustração.

<p>Estilo Tradicional - <i>Aya et sa petite soeur, Yoriko Tsutsui e Akiko Hayash</i></p>	<p>Representação convencional, doce e harmoniosa da realidade, com emprego de tons pastel, luminosos, ainda é quantitativamente a de maior destaque.</p>	
<p>Estilo Cartunista - <i>Les Fils de l'ogre, François David e André François</i></p>	<p>Desenhos de traçados magistral, irregular e expressivo</p>	
<p>Estilo Caricatural - <i>L'Art du pot, Michelle Nikly e Jean Claverie</i></p>	<p>Associado a cores bem acentuadas e formas distorcidas</p>	
<p>Escola francesa - <i>Un Jour, un loup, Grégoire Solotareff</i></p>	<p>Demonstração de emoções utilizando os recursos expressivos da pintura: "A espessura sensual da massa de tinta, a marca vívida do pincel, o traço acentuado tornam-se a representação metafórica do afeto".</p>	

<p>Estética Fauvista - <i>Première Année sur la Terre (detalhe)</i>, Alain Serres Zaü</p>	<p>Valorização da materialidade da tinta, exaltando os efeitos da “cor pura”.</p>	
<p>Expressionismo - <i>Madame Butterfly Klavierstunde</i>, Susanne Janssen</p>	<p>Personagens deformados, imagens que exaltam o contraste entre as duas cores anunciadas no título, estirando as formas na vertical e criando jogos de sombra dignos de um Fritz Lang.</p>	
<p>Materialismo - <i>La Caresse du Papillon</i>, Christian Voltz</p>	<p>Caracterizam-se pelas cores escuras com ocre dominante, pela reciclagem de materiais, uso simultâneo de diferentes técnicas, acúmulo de traços escritos e objetos heterogêneos em três dimensões.</p>	
<p>Minimalismo - <i>Les Jours bêtes</i>, Delphine Perret</p>	<p>Livros ilustrados cuja simplicidade e espontaneidade do traço é reforçada por fundos brancos e poucas cores, aplicadas com parcimônia.</p>	
<p>Grafismo - <i>Attention Extraterrestres</i>, Benoît Jacques</p>	<p>Propõe uma estética bastante virtuosa e que aparenta ser bastante eficaz na composição de livros infantis</p>	

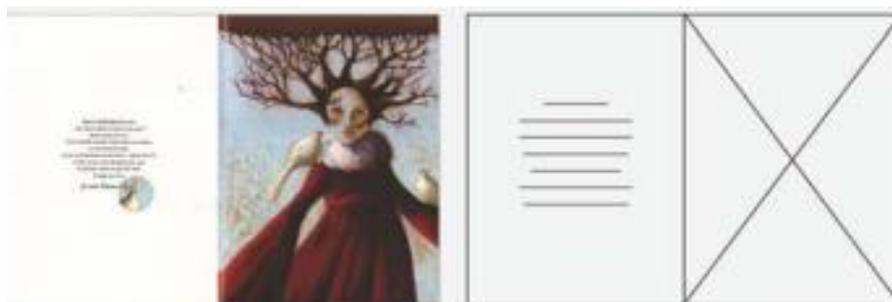
Fonte: Adaptado de: Linden (2011).

3.2.4 A diagramação dos livros literários infantis

A diagramação é o ato de distribuir os elementos gráficos, como pontos, linhas, formas, textos, cores, em uma representação gráfica ou digital. Linden (2011) classifica os tipos de diagramação para livros infantis em quatro categorias: dissociação, associação, compartimentação e conjugação:

Na dissociação a imagem costuma ocupar a “página nobre”, ou seja, a da direita – aquela em que o olhar se detém na abertura do livro, ao passo que o texto fica na página esquerda. “O texto é geralmente impresso sobre um fundo homogêneo. A imagem, por sua vez pode “sangrar” no espaço da página ao lado (caso mais frequente), ou ser emoldurada, ou acontecer ainda de desenhos com contorno ou vinhetas aparecerem na página de texto” (LINDEN, 2011, p.68) (Imagem 17).

Imagem 17 - Dissociação



Fonte: Linden (2011).

Na associação:

[...] a diagramação mais comum, no tocante do livro ilustrado, rompe essa dissociação entre página de texto e página de imagem, e reúne pelo menos um enunciado verbal e um enunciado visual no espaço da página. Essa diagramação “associativa” pode se apresentar de diversas maneiras. Num nível elementar, uma linha pode separar o espaço do texto do espaço da imagem. Os fundos são então diferentes. É comum a imagem ocupar o espaço principal da página e o texto se situar acima ou abaixo dela. (LINDEN, 2011, p.68).

Imagem 18 - Associativa



Fonte: Linden (2011)

Na compartimentação alguns criadores de livros ilustrados recorrem a uma diagramação próxima à da história em quadrinhos, ou seja, dividem o espaço da página ou da página dupla em várias imagens emolduradas. O texto por sua vez se inscreve próximo a esses quadros ou dentro de balões. A sequência de imagens pode igualmente prescindir o texto (Imagem 19).

Imagem 19 - Compartimentação



Fonte: Linden (2011).

E por último, a conjunção ao contrário da diagramação dissociativa, ocorre uma organização que mescla diferentes enunciados sobre o suporte, dessa forma, textos e imagens já não se encontram dispostos em espaços reservados, e sim articulados numa composição geral, na maioria das vezes realizada em página dupla. Assim a diagramação fica mais próxima de uma composição num suporte. A grande diferença em relação à diagramação “associativa” está na apresentação de vários enunciados, muitas vezes indistintos, que denota antes uma contiguidade do que uma continuidade (Imagem 20).

Imagem 20 – Conjunção.



Fonte: Linden (2011).

3.2.5 Paginação e arte gráfica

A paginação do livro ilustrado para crianças é um fator fundamental de enriquecimento da obra na medida em que realiza a fusão e soma ilustração, texto e página.

Por último, mas com o mesmo grau de relevância, a arte gráfica, sendo que o livro infantil precisa ser uma obra de arte, tanto na forma literária, como visual (CORDEIRO, 1987). Uma boa produção gráfica é de extrema importância, pois só dessa forma o trabalho de criação, texto, imagens e paginação se realiza num produto visualmente atraente, para uma boa interação

3.2.5.1 Cores

Um dos primeiros tópicos a respeito de cores a se considerar é o fato de elas se comportarem de maneira diferente dependendo do observador, de qual é o suporte de visualização ou a fonte, (KOCH, TOZATTI, 2015). No caso de livros digitais, no qual o suporte é uma tela, a cor é apresentada através de luz.

Gotz (1998) afirma que as cores podem ter uma influência psicológica no leitor sendo que essa influência pode ser de forma positiva ou negativa no consciente ou inconsciente dependendo da forma como forem utilizadas. Okida (2002) acrescenta que usar cores de forma equivocada pode dispersar a atenção do leitor. Pedrosa (2004) alega que as cores são sensações – fisiológicas e subjetivas, as cores causam emoções diferentes.

Frasser (2011)) elenca algumas cores e seus respectivos significados, a saber:

- Prata: Luar, alquimia, poderes espirituais, qualquer coisa fluída (mercúrio) e misteriosa. Intelecto, harmonia e consciência de si (espelhos). Como o dourado, esta cor depende da textura para se diferenciar digamos, do cinza.
- Dourado: Uma das cores percebidas do sol e a cor tradicional do dinheiro. Uma cor preciosa, ostensiva, que evoca sentimentos de segurança e abundância.
- Vermelho: Paixão, perigo, raiva, amor, sexo, poder. O vermelho evoca sentimentos fortes de qualquer tipo.
- Verde: Natureza, sorte, renovação, novos inícios, oxigênio, dinheiro, cura, emprego, fertilidade, sucesso, saúde, harmonia.
- Azul: Calma, frieza, serenidade, introspecção, sabedoria, solidão, espaço, verdade, beleza, cálculo, gelidez.
- Turquesa: Emocionalmente, o turquesa está ligado a sentimentos de exaltação, generosidade, riqueza e expansividade.
- Marrom: Terra, madeira, solidez, estabilidade, calor.

4 ABORDAGEM METODOLÓGICA

Nesta seção serão demonstradas as características metodológicas do estudo, conforme demonstrado no quadro 3, baseado em Rodrigues (2006), Gil (2008) e Severino (2007).

Quadro 3: Características da pesquisa

Quanto á natureza da pesquisa	Quanto á forma de abordagem do problema	Quanto aos objetivos	Quanto as técnicas de pesquisa	Procedimento Técnico
Pesquisa Aplicada.	Qualitativa.	Exploratória, Descritiva e Explicativa.	Observação, entrevista, Escala de Likert - <i>Smileyometer</i>	Estudo de Caso.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Quanto à natureza da pesquisa caracteriza-se em pesquisa aplicada, pois segundo Gil (2008), esse tipo de pesquisa depende de suas descobertas e se enriquece com o seu desenvolvimento. Tendo como característica fundamental o interesse na aplicação, utilização e consequências práticas dos conhecimentos.

Em relação à forma de abordagem do problema, tem-se uma pesquisa qualitativa, com base em Rodrigues (2006), a pesquisa qualitativa é utilizada para investigar problemas que os procedimentos estatísticos não podem alcançar ou representar, em virtude de sua complexidade.

Tendo por base os objetivos, a pesquisa caracteriza-se em exploratória, descritiva e explicativa. Segundo Severino (2007, p. 123), “a pesquisa exploratória busca levantar informações sobre um determinado objeto, delimitando assim um campo de trabalho, mapeando as condições de manifestações desse objeto”.

Pesquisa descritiva, têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis. Dentre as pesquisas descritivas destacam-se aquelas que têm por objetivo estudar as características de um grupo, ou seja, sua distribuição por idade, sexo, procedência, nível de escolaridade, nível de renda, estado de saúde física e mental etc., afirma Gil (2008).

E explicativa, pois segundo o mesmo autor são pesquisas que têm como preocupação central identificar os fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência dos fenômenos, são pesquisas que mais aprofundam o conhecimento da realidade, pois explicam a razão e o porquê das coisas.

As técnicas, segundo Rodrigues (2006), são os suportes instrumentais e práticos que auxiliam os pesquisadores a chegarem a um determinado resultado, neste estudo foi utilizado a observação. Jordan (1998) afirma que as observações de campo envolvem a observação dos participantes no ambiente real onde uma interface é utilizada. Dessa forma, promove um grau de validade ambiental que pode ser perdida em avaliações conduzidas em um local um tanto quanto estéril, como um laboratório de usabilidade, por exemplo. O mesmo autor afirma que em alguns casos o pesquisador não determinar qualquer tipo de tarefa, simplesmente deixando os indivíduos realizarem ações que normalmente fazem ao utilizar uma interface específica. Mas também é possível determinar tarefas de natureza geral para estes participantes, como demonstrar que tipos de atitude iriam assumir, caso uma situação particular acontecesse naquele momento.

Alguns procedimentos devem ser considerados na realização da técnica de observação como:

- a) A observação deve ser planejada, e o nível desse planejamento deve estar de acordo com o tipo de pesquisa a ser realizada: exploratória, descritiva, explicativa etc.;
- b) É necessário que o pesquisador utilize instrumentos adequados para o registro dos dados, de acordo com o tipo de pesquisa. Na observação, por exemplo, podem ser utilizadas fichas de anotações, filmadora, câmara fotográfica etc.;
- c) É importante que o pesquisador, em seu planejamento, considere e avalie o nível de interferência e controle no momento da observação, para que os resultados da pesquisa sejam confiáveis;
- d) O pesquisador deve estabelecer um número suficiente de observações e o tempo necessário para garantir a viabilidade da pesquisa, com resultados satisfatórios. (RODRIGUES 2006, p. 93).

A outra foi a entrevista, “ [...] técnica utilizada pelo pesquisador para obter informações a partir de uma conversa orientada com o entrevistado e deve atender a um objetivo predeterminado” (RODRIGUES, 2006, p.93). A entrevista pode ser:

- **padronizada ou estruturada**: é quando o entrevistador segue roteiro preestabelecido. Ocorre a partir de um formulário elaborado com antecedência.

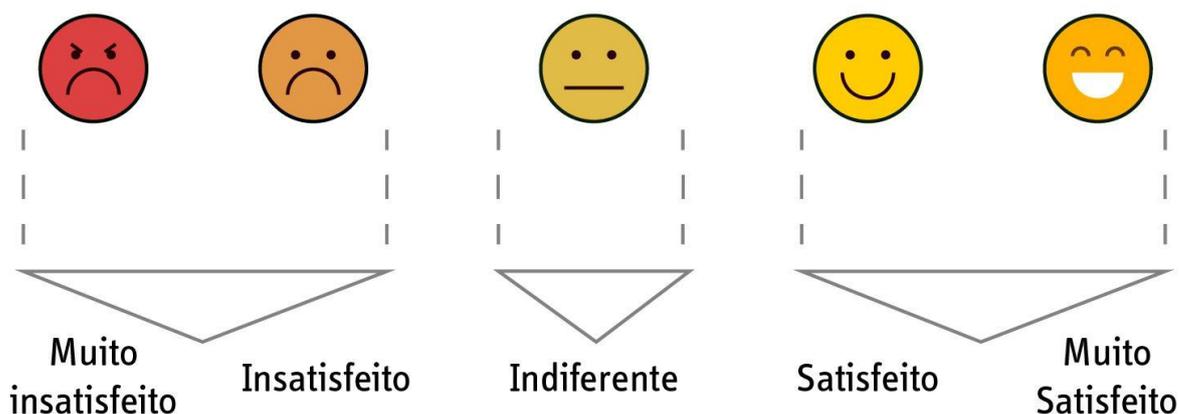
Com a padronização, podemos comparar grupos de respostas;

- **não padronizada ou não estruturada**: não existe rigidez de roteiro; o investigador pode explorar mais amplamente algumas questões, tem mais liberdade para desenvolver a entrevista em qualquer direção. Em geral, as perguntas são abertas;

- **painel**: é a repetição de questões que são aplicadas, de tempos em tempos, às mesmas pessoas, para que possamos estudar variações nas opiniões emitidas (PRODANOV, p.106, grifo nosso).

E por último a escala de Likert, escala que possui 5 pontos apresentados em forma de *Smiley* com várias expressões, são concebidos especialmente para o universo infantil e tem como objetivo ilustrar conceitos de satisfação e mensurar as emoções das crianças. Entre a escala de 1 a 5 o conceito mínimo no caso o 1 se refere a “muito satisfeito”, o conceito 2 se refere á satisfeito, o 3 á indiferente, o 4 a insatisfeito e o 5 muito insatisfeito, como podemos visualizar na figura 21.

Imagem 21: *Smileyometer*



Adaptado de: Castro Junior (2016).

A escolha dessa técnica seguiu os estudos dos autores Preece, Rogers, Sharp (2013, p. 230), que afirmam que “para crianças muito pequenas de pré-leitura ou na idade de primeira leitura, sessões de coleta de dados precisam se basear em imagens e conversas, em vez de instruções escritas ou questionários”.

A estratégia da pesquisa que foi utilizada é o estudo de caso. Segundo Severino (2007, p. 121), “se concentra no estudo de um caso particular, considerado representativo de um conjunto de casos. Análogos por ele significativamente representativo. A coleta dos dados e sua análise se dão da mesma forma que nas pesquisas de campo”. Sendo que o caso escolhido para a pesquisa deve ser significativo e representativo, de forma que fundamente uma generalização para situações equivalentes, autorizando inferências.

4.1 Objeto de pesquisa: Portal Biblon

O Portal Biblon¹⁰ é uma plataforma na web que disponibiliza livros digitais e permite a formação de uma rede social entre os utilizadores, a partir das interações proporcionadas. A plataforma conta com ebooks de literatura infantil e juvenil, escritos no Brasil e em Portugal. Os ebooks disponíveis na plataforma são de domínio público, e, quando não é o caso, são disponíveis apenas alguns itens como a capa, indicações da referência bibliográfica e sinopse das obras afirma Furtado (2013) (Figura 22).

Figura 22 - Interface do Biblon



Fonte: *Print Screen* do Portal Biblon.

O Biblon é uma plataforma em construção, não é um projeto pronto, posto que, inserida na cultura participativa, está sempre a ser composta e reconfigurada,

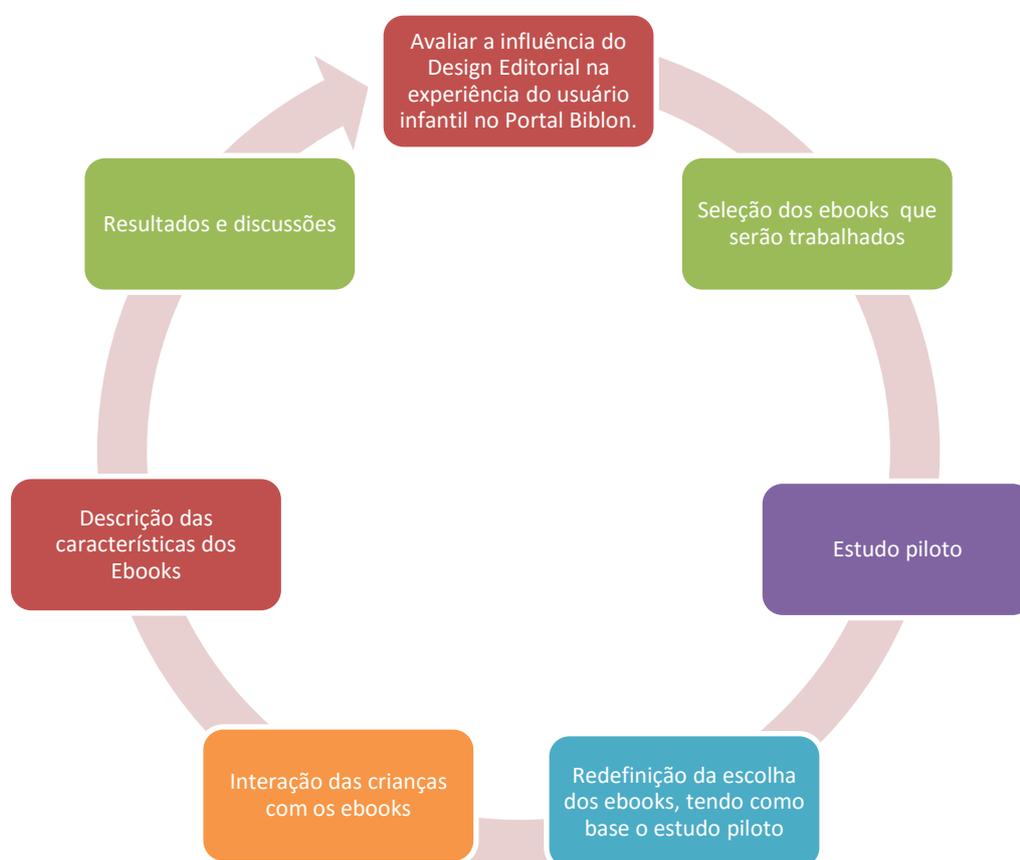
¹⁰Disponível em: <<http://www.portal-biblon.com/>>.

com a cooperação dos utilizadores de modo a melhorar qualitativamente a experiência do usuário infantil quando a interação com os ebooks.

4.2 Percurso metodológico

A figura 23 traz a descrição dos procedimentos utilizados durante a pesquisa, com o intuito de analisar a influência dos elementos do Design Editorial na experiência do usuário infantil com ebooks do Portal Biblon, a pesquisa possui a seguinte estrutura (Figura 23):

Figura 23- Percurso metodológico



Fonte: Elaborado pelo autor

4.2.1 Seleção do ebooks no Portal Biblon

Para desenvolvimento deste estudo procurou-se adequar ao Projeto Livros Digitais, Livros Digitais, Sistemas Hipermediáticos e Partilha Literária para Leitores Infantis, tendo em vista que o referido projeto já se encontrava em desenvolvimento em várias escolas.

Para o recorte da pesquisa foi escolhida a Escola UEB Maria Rocha, localizada na zona urbana da cidade de São Luís, do Sistema Público Municipal de Educação, que atende alunos da 1ª a 5ª série do Ensino Fundamental.

Foram selecionadas duas turmas, o 4º ano e o 5º ano, com crianças da faixa etária de 8 a 12 anos. Dessa forma, no primeiro momento foram escolhidos os ebooks no Portal Biblon que estavam nessa faixa etária, para verificação das suas características específicas, com o intuito de analisar se os mesmos se enquadravam no perfil da pesquisa (Figura 24).

Figura 24 – Seleção de livros por idade.



Fonte: Portal Biblon.

4.2.2 Estudo piloto

Para validação das técnicas de pesquisa foi necessário realizar um estudo piloto, antes de iniciar o estudo real, pois “os participantes da coleta de dados podem ser (e geralmente são) muito imprevisíveis, mesmo quando muito tempo e esforço foram gastos para planejar cuidadosamente a coleta de dados” afirma Preece, Rogers, Sharp (2013, p.225).

O estudo piloto serviu para comprovar alguns fatores importantes para a pesquisa, como o tempo previsto para sua realização, a escolha dos ebooks que foram trabalhados, a viabilidade da pesquisa e a eficiência e eficácia dos resultados pretendidos.

Foi realizado estudo, com duas crianças, com consentimento dos pais ao pesquisador, focando sempre que o objeto a ser analisado seria os ebooks e não as crianças. O primeiro teste piloto foi realizado com uma criança do gênero masculino com nove anos, que estuda no quarto ano em uma escola da rede privada. Durante o estudo alguns elementos importantes foram frisados para correções do instrumento de pesquisa (Figura 25).

Figura 25 – Primeiro estudo piloto



Fonte: Foto tirada pelo autor

- O primeiro elemento em que o usuário infantil enfatizou, foi à necessidade de ter um tempo maior para interação com os livros;
- No segundo momento foi enfatizado que os ebooks escolhidos para a interação (faixa etária 8 a 10 anos), não correspondiam ao interesse dele, pois os ebooks possuem estruturas muito parecidas (muito texto e poucas imagens). Ao clicar em todos os ebooks sugeridos, o usuário perguntou se poderia olhar também os livros das faixas etárias inferiores à dele, no caso 5 a 6 e 7 a 8 anos.

- Foi apresentada a Escala de Likert - *Smileyometer* impressa para o usuário ir apontando as *emojis* de como estava se sentindo sempre quando o pesquisador fizesse uma pergunta. Ao ser questionado sobre essa forma de resposta, houve sugestão que a *Smileyometer* fosse diferente com cores bem mais vivas, de modo a evitar confusões no momento da resposta.
- O quarto elemento frisado pelo usuário seria que as perguntas da escala de satisfação estariam muito fechadas, a criança pesquisada destacou que gostaria de um espaço para falar algo que não estava sendo abordado pelo pesquisador.

Dessa forma, foram analisadas as sugestões que foram surgindo durante o estudo, o tempo de duração em vez de ser 40 minutos passou a ser 60 minutos.

Em relação à Escala de Likert – *Smileyometer* foram confeccionadas novas escalas em forma de Termômetro do Humor, ao serem questionadas sobre algo as crianças escolheriam uma emoção nesse termômetro, tornando essa resposta mais interativa e lúdica (Figura 26).

Figura 26 – Escala de Likert - *Smileyometer*



Fonte: Elaborado pelo autor.

Também, foram realizadas alterações no que diz respeito à escolha dos ebooks, considerando as proposições colocadas pelo usuário infantil, foram escolhidos os cinco ebooks mais lidos no Portal, pois além de possuir variedade na faixa etária, os mesmos possuíam diversidade quanto aos seus elementos editoriais (Figura 27).

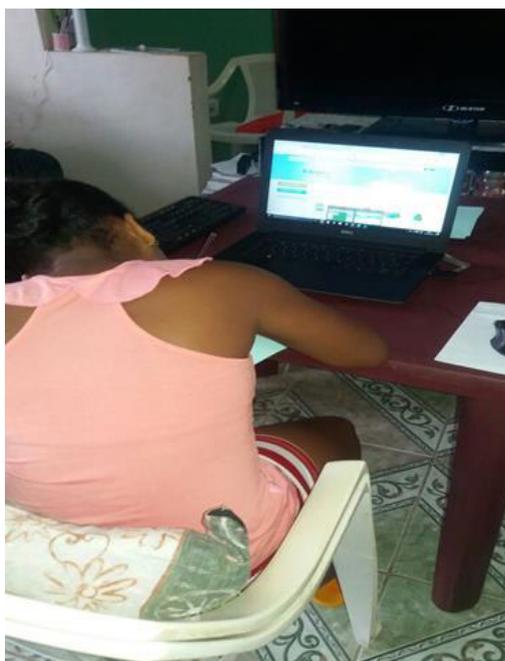
Figura 27 – Livros mais lidos do Portal Biblon.



Fonte: Portal Biblon.

O segundo estudo piloto foi realizado com uma criança do gênero feminino, com 10 anos, que estudava em uma escola da rede pública. Nesse momento o ensaio transcorreu com tranquilidade, a criança interagiu de acordo com o esperado pelo o pesquisador. Demonstrando assim que as alterações contribuíram para melhor qualidade da pesquisa (Figura 28).

Figura 28 – Segundo estudo piloto



Fonte: Foto tirada pelo autor.

4.2.3 Interação das crianças com os ebooks

O pesquisador contou com a colaboração de dois alunos bolsistas do PIBIC, do Projeto Livros Digitais Livros Digitais, Livros Digitais, Sistemas Hipermediáticos e Partilha Literária Para Leitores Infantis, para a realização da pesquisa e coleta de dados. Destaca-se que foi realizado treinamento com os mesmos, em momento anterior, tendo como base um Guia elaborado pela pelo pesquisador (APÊNDICE B).

As interações ocorreram no Laboratório de Informática, da Escola UEB Maria Rocha, considerando um ambiente propício tendo em vista ser um ambiente familiar para as crianças (Figura 29).

Foram necessários sete encontros, em períodos intercalados, para a realização das observações, de modo a conciliar com o planejamento do Calendário Escolar e o desenvolvimento do Projeto Livros Digitais Livros Digitais, Livros Digitais, Sistemas Hipermediáticos e Partilha Literária para Leitores Infantis.

O público alcançado pela pesquisa foram de vinte e seis crianças, sendo que nenhuma criança teve aversão aos ebooks ou alguma atividade proposta na observação.

Figura 29 – Laboratório de informática



Fonte: Foto tirada pelo autor.

A interação das crianças com os ebooks seguiu o seguinte roteiro:

- Entrevista pré – teste estruturada, ou seja, foi seguido um roteiro preestabelecido (APÊNDICE C), que teve o objetivo de confirmar o perfil de cada criança.

- Logo após, a criança foi apresentada ao Portal Biblon, ouvindo sobre sua finalidade e as ferramentas disponíveis nesse Portal;
- Em seguida foi explicado novamente sobre a finalidade da pesquisa, deixando bem claro que não seriam elas que seriam avaliadas e sim os ebooks do acervo e que com sua ajuda conseguiríamos melhorar essa plataforma;
- Depois do momento de diálogo, elas ficaram livres para navegar no Portal Biblon durante quinze minutos.
- A entrevista pré – teste foi aplicada, em seguida o teste.
- Após as crianças conhecerem o Portal, foram conduzidas a acessar os cinco ebooks mais lidos, sendo que elas poderiam ficar a vontade para fazer a leitura e sempre que mudassem os ebooks seriam aplicados os questionários de satisfação¹¹ (APÊNDICE D), deixando bem claro que elas ficassem apenas nesses ebooks sugeridos, caso houvesse desinteresse na história elas poderiam mudar, respondendo o motivo da desistência.
- No final as crianças responderam uma entrevista pós-teste (APÊNDICE E), e ganharam uma pequena lembrança em forma de agradecimento (Figura 30).

Figura 30 – Lembranças.



Fonte: Foto tirada pelo autor.

¹¹ O questionário de satisfação foi elaborado pelo autor, tendo como base a literatura específica da área, seguindo o requisito de satisfação da experiência do usuário e as peculiaridades do Design Editorial.

5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Neste capítulo será analisado e discutido os dados da pesquisa, está dividido em duas fases, a primeira que é a categorização dos ebooks utilizados no estudo, em seguida os resultados da observação.

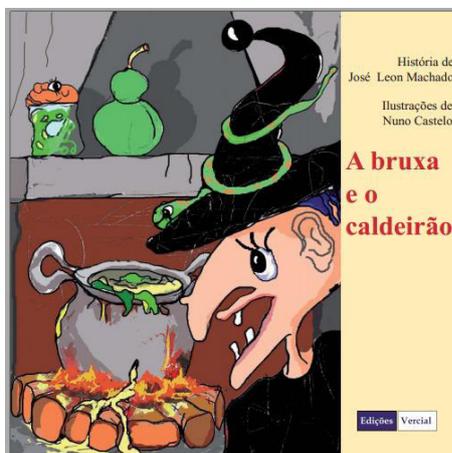
5.1 Análise da caracterização dos ebooks

Foi realizada a análise dos cinco ebooks mais lidos disponibilizados no Portal: “A bruxa e o caldeirão”, “Gaspar e o bebê”, “A festa no céu”, “A borboleta azul”, “O mistério do anel de pérolas”, a seguir a categorização desses ebooks.

5.1.1 A bruxa e o caldeirão

O livro a “Bruxa e o caldeirão” (Figura 8), livro infantil direcionado a faixa etária de 7 a 8 anos, escrito por José Leon Machado e ilustrado por Nuno Castelo, foi publicado no ano de 2006. O livro relata a história de uma bruxa que em um certo dia ao preparar uma poção mágica, se deparou com o caldeirão furado. Diante disso, se propôs a ir à feira a procura do mercador que lhe vendeu. Mas como tinha se passado muitos anos o vendedor já não era o mesmo. A bruxa comprou um novo, mas ameaçou o vendedor se o caldeirão furasse novamente ela o transforma-o em um sapo. Com o passar do tempo o caldeirão furou novamente e o neto do segundo vendedor, transformou-se em um sapo (Figura 31).

Figura 31 – Capa do Livro A bruxa e o caldeirão

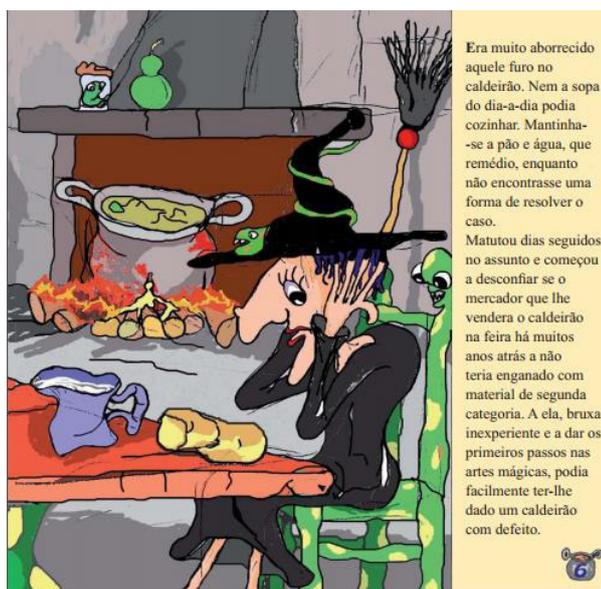


Fonte: Machado (2006).

5.1.1.1 Características editoriais do ebook a bruxa e o caldeirão

Quanto ao tipo de livro seguindo a categorização de Linden (2011), *A bruxa e o caldeirão* possui características de um livro ilustrado, ou seja, uma obra em que “[...] a imagem é espacialmente preponderante em relação ao texto [...]. A narrativa se faz de maneira articulada entre textos e imagens” (LINDEN, 2011, p.24) (Figura 32).

Figura 32 – Preponderância da imagem.



Fonte: Machado (2006).

Quanto à tipografia não existe uma regra estabelecida quanto ao uso de uma específica, adequada para as crianças, mas, de uma forma geral é necessário que as escolhas de tipos sejam adequadas para o público a quem se destina, tornando a leitura acessível e atraente ao leitor (COUTINHO, 2006), (LOURENÇO, 2011). A tipografia do livro “*A Bruxa e o Caldeirão*” são com serifas e não possuem características infantis, são pequenas necessitando as vezes o usuário utilizar o *zoom* para realizar a leitura, possui um bom espaçamento entre as letras, entre as palavras e entre as linhas como podemos perceber na Figura 33.

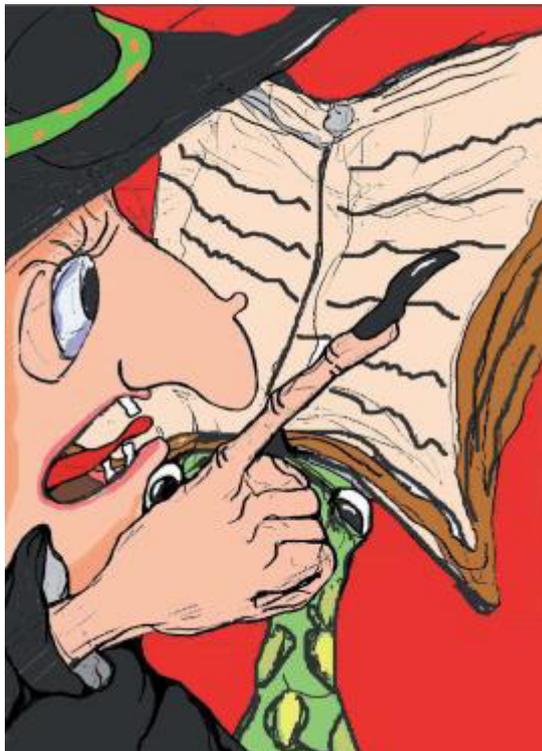
Figura 33 – Tipografia do livro a Bruxa e o Caldeirão.

Em relação ao
caldeirão velho,
a bruxa seguiu o
conselho do mercador:
pô-lo à entrada
de casa, mas, em
vez de uns pés de
sardinheiras, plantou-
-lhe duas hastes de
arruda, por ser esta
erva muito boa contra
o mau olhado.

Fonte: Machado (2006).

Quanto às ilustrações elas complementam e enriquecem a história, a ponto de cada parte de uma ilustração poder gerar diversas histórias. Quando colocada junto ao texto dão ao leitor o poder de criar na sua cabeça a única história que realmente interessa, a dele (LINS, 2002). No referido livro as ilustrações possuem muitas linhas de esboço, os tamanhos dos elementos não são proporcionais com o restante dos personagens como: “pés, nariz e unhas”, levando em consideração a classificação de Linden (2011) quanto aos tipos de ilustrações podemos categorizar como estilo caricatural, ou seja, quando possuem cores e formas distorcidas, (Figura 34).

Figura 34 – Características das ilustrações



Fonte: Machado (2006).

No livro em questão a paleta de cores tem grande incidência, do uso de tonalidades menos vivas, destacando – se o uso da cor verde estando presente em quase todas as páginas, detalhes ou elementos de ênfase da ilustração (Figura 35).

Figura 35 – Características da paleta de cores



Fonte: Machado (2006).

Em relação a diagramação possui a predominância da dissociação, sendo que como o livro está organizado para aparecer apenas uma página de cada vez, a

diagramação caracteriza-se por dissociação por separar o texto da imagem como se fossem páginas (Figura 36).

Figura 36 – Diagramação do livro “A bruxa e o caldeirão”.



Fonte: Machado (2006).

5.1.2 Gaspar e o bebê

O livro “Gaspar e o bebê” (Figura 9), direcionado a faixa etária de 3 a 6 anos, não possui indicação de autoria e nem de ilustração, apenas o Copyright © sob responsabilidade da Porto Editora. O livro relata a história do pequeno Gaspar que é surpreendido pelos seus pais com uma informação que o deixou muito preocupado: “que ganharia um irmãozinho”. Gaspar não ficou contente com a informação, pois não seria mais o filho único da família e ficou com medo dos pais o deixarem de lado e gostarem mais do irmão. O tempo foi passando e a ansiedade dos preparativos para a chegada da nova criança também e o personagem principal sempre preocupado. Até que o bebê nasceu, Gaspar deixou a preocupação boba de lado e passou a gostar da nova irmãzinha. Os pais deram a ele a responsabilidade de colocar o nome do bebê, que passou a se chamar Margarida, por conta de ser tão branquinha como uma flor (Figura 37).

Figura 37 – Capa do Livro Gaspar e o bebê

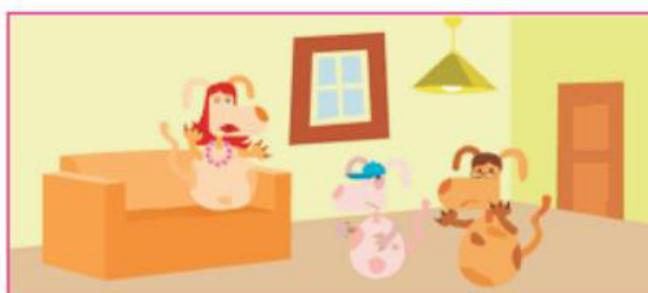


Fonte: Porto Editora (2016).

5.1.2.1 Características editoriais Gaspar e o bebê

Quanto ao tipo de livro, “Gaspar e o bebê” têm características de um livro em histórias em quadrinhos, pois a organização da página corresponde – com predomínio – a uma disposição compartimentada, ou seja, os quadrinhos se encontram justapostos em vários níveis (LINDEN, 2011) (Figura 38).

Figura 38 – Características do livro Gaspar e o bebê



Naquele dia, os pais do Gaspar pareciam um pouco atrapalhados. O que teriam eles? - perguntava-se o nosso amigo, vendo que o pai estava sempre a andar de um lado para o outro e que a mãe não parava de mexer as mãos. Até que ambos se sentaram no sofá e chamaram o nosso amiguinho.



Pai – Temos uma coisa muito importante para te dizer, Gasparzito. A nossa família vai aumentar...
Mãe – Sabes, filho, a mamã vai ter um bebê e tu vais ficar com um irmãozinho ou uma irmãzinha. Vamos ficar muito felizes!

Fonte: Porto Editora (2016).

Quanto à tipografia, não possui serifa, há uma predominância no texto de elementos com ênfase, ou seja, maior parte do texto está em negrito, apenas os nomes dos personagens não estão, quanto ao espaçamento entre as palavras, letras e linhas é bem pequeno, as letras estão em ênfase, mas mesmo assim se tornam pequenas, causando um certo desconforto na leitura. Willberg e Forssman (2007), afirmam que há uma necessidade de um bom espaçamento entre cada palavra, quando se trata de textos voltados ao público infantil esses espaçamentos precisam ser maiores que textos voltados para adultos. O texto possui uma boa legibilidade, mas a legibilidade está um pouco comprometida (Figura 39).

Figura 39 – Tipografia do livro Gaspar e o bebê

**Gaspar – A minha mana é tão bonita!
É branquinha como a neve!**
**Mãe – Agora já somos quatro na
família.**
**Pai – E para te provarmos que
gostamos muito de ti, dos dois,
vais ser tu a escolher o seu nome.
Gaspar ficou orgulhoso e nem sabia
como agradecer aos pais.**

Fonte: Porto Editora (2016).

Em relação às ilustrações, o livro possui um estilo mais contemporâneo, aplicam-se técnicas de representação virtual e uma possível animação, os elementos representados são “Clean” sem muitos detalhes tanto em relação a personagens como figura de fundo, quanto a classificação de Linden (2011), podemos categorizar as ilustrações como grafismo, ou seja, propõe uma estética bastante virtuosa, sendo bastante eficaz a quem se destina, o público infantil (Figura 40).

Figura 40 – Ilustrações do livro Gaspar e o bebê



Porto Editora (2016).

Quanto às cores a paleta concebida possui fortes características em tons pastel destacando o rosa e o bege (Figura 41).

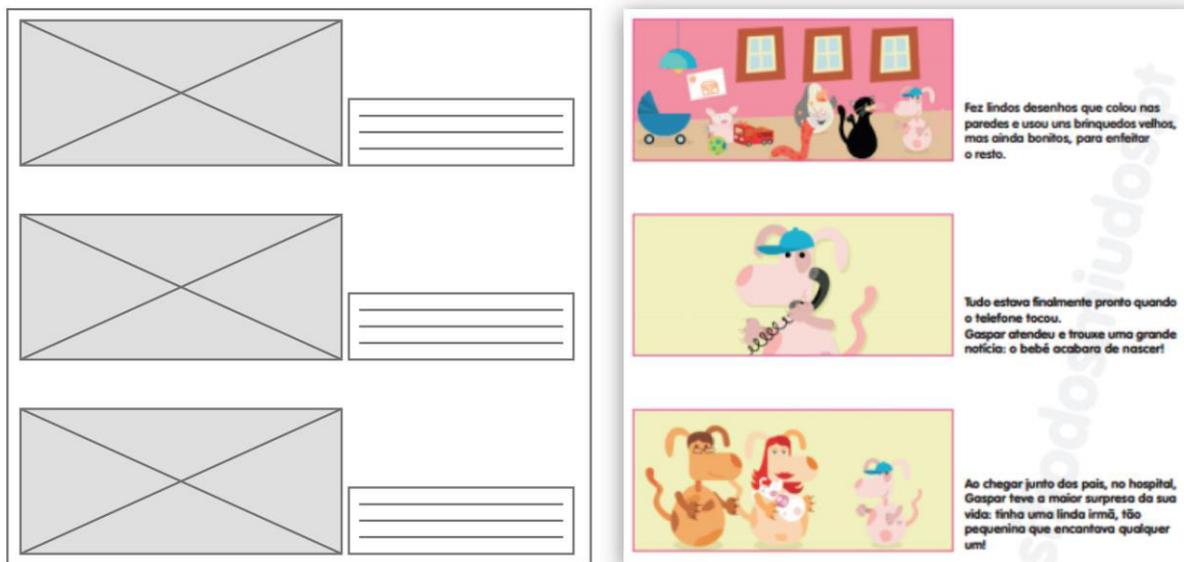
Figura 41 – Principais tons pastel.



Fonte: Disponível em :< <http://lesdivas.com.br/inspiracoes-up-baloes/>>.

A diagramação predominante nessa obra possui característica de compartimentação, nesse tipo de diagramação os criadores de livros ilustrados recorrem a uma diagramação próxima á da história em quadrinhos, dividem o espaço da página ou da página dupla em várias imagens emolduradas. O texto por sua vez se inscreve próximo a esses quadros ou dentro de balões. A sequência de imagens pode igualmente prescindir o texto (LINDEN, 2011) (Figura 42).

Figura 42 – Diagramação do ebook: Gaspar e o bebê



Fonte: Adaptado de Porto Editora (2016).

5.1.3 A festa no céu

Livro direcionado ao público infantil com faixa etária de 7 a 8 anos, não possui indicação de autoria e nem de ilustração, apenas o Copyright © sob responsabilidade da Virtualbooks, ano 2000/2003. Conta a história de uma festa que teria no céu, direcionada às aves. O convite causou inveja aos animais que não podiam voar.

Ao saber da festa, o sapo avisou de imediato que estaria presente e que recebeu o convite, todos questionaram como o mesmo iria, se não possuía asas. O tempo foi passando e os comentários da festa só aumentavam. Até que chegou o dia da festa e o sapo foi pedir ao urubu para leva-lo. Vendo que não conseguiria condução até o céu, o sapo discretamente pulou na viola do urubu. O urubu pegou a viola e se dirigiu para o céu, sem nada perceber. Na festa todos questionavam como o sapo tinha chegado lá.

Quando que a festa acabou, o sapo acomodou-se novamente na viola, a fim de retornar a terra. O urubu, em pleno voo, sentiu algo se mexendo e descobriu a artimanha do sapo e o atirou lá de cima. O sapo caiu e esborrachou no chão e até hoje todos os sapos são remendados (Figura 43).

Figura 43 – Capa do Livro A festa no céu



Fonte: Virtualbooks (2000).

5.1.3.1 Características editoriais do ebook: A festa no céu

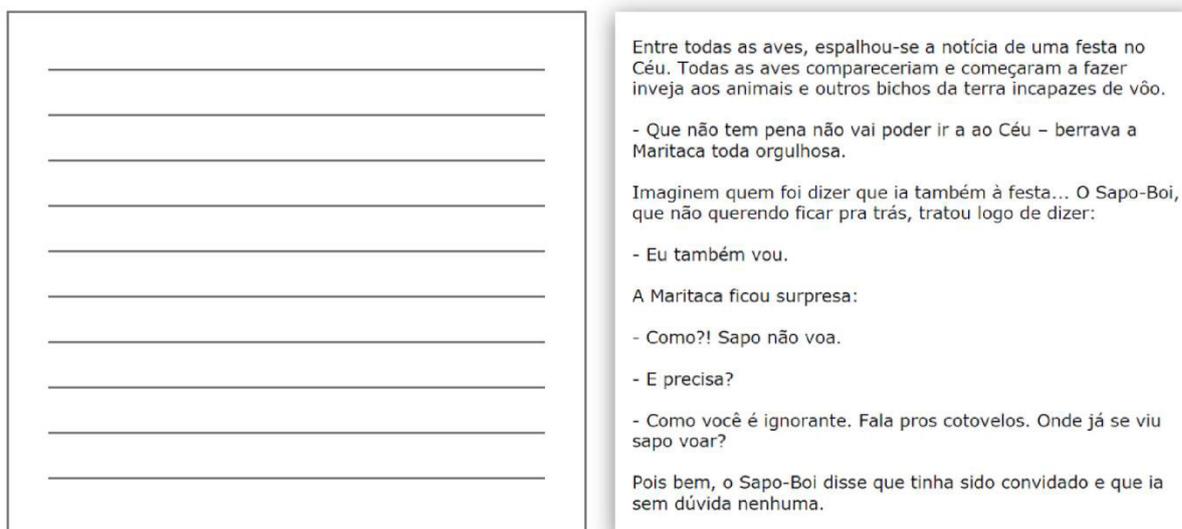
O livro “A festa no céu” não se enquadra em nenhuma das categorias citadas por Linden (2011), em relação a tipologia de livros infantis, o mesmo não possui diversidade em elementos gráficos contando apenas com o texto da narrativa para cumprir a missão de contar a história.

Quanto a tipologia do livro, a mesma não possui serifa e nem características infantis, a letra é pequena, fazendo com que o usuário precise dar um *zoom* para ter uma visibilidade melhor.

Lourenço (2011) alerta que em relação ao número de palavras por página para o público infantil, o ideal é que se tenha poucas palavras por páginas, quando o número de palavras for maior, deve – se utilizar uma tipografia levemente inclinada. (SASSON, 2000). A tipografia do livro não possui inclinação, as letras são pequenas, em há um espaçamento adequado entre as letras, entre as palavras e entre as linhas.

Em relação a ilustração, ela age completando e até suplementando o texto. Não se trata de uma questão de hierarquia, mas de “vozes” diferentes sobre o mesmo objeto de leitura (FABIARZ, 2008). No caso do livro a festa no céu a atenção do leitor é prendida apenas com o texto por não contar com ilustrações dentro do livro, contando apenas com a ilustração da capa (Figura 44).

Figura 44 – Características do ebook: A festa no céu



Fonte: *Adaptado* de Virtualbooks (2000).

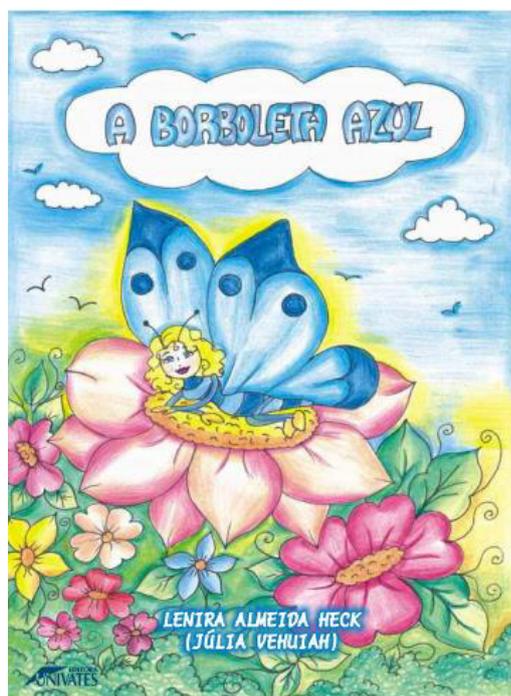
5.1.4 A borboleta azul

A “borboleta azul” é um livro escrito por Lenira Almeida Heck, ilustração de Adriana Dessoy, publicado em 2006, direcionado para o público infantil com faixa etária 7 a 8 anos de idade. O livro conta a história de uma borboleta que se chamava Fifi.

Com o passar do tempo, ela deixou de ser uma lagarta e virou uma linda borboleta azul. A borboleta estava sempre disposta a conhecer novos lugares, até que um dia ficou bem perto dos seres humanos e começou a observá-los, gostou tanto que sonhou em se tornar uma linda mulher.

Até que um dia, foi pega por um ser humano e exposta em uma coleção de borboletas. Sua beleza se distinguia das demais e assim acabou esse ciclo e longe dali novas larvas saíam dos ovos e começava tudo de novo.

Figura 45 – Capa do Livro A borboleta azul.

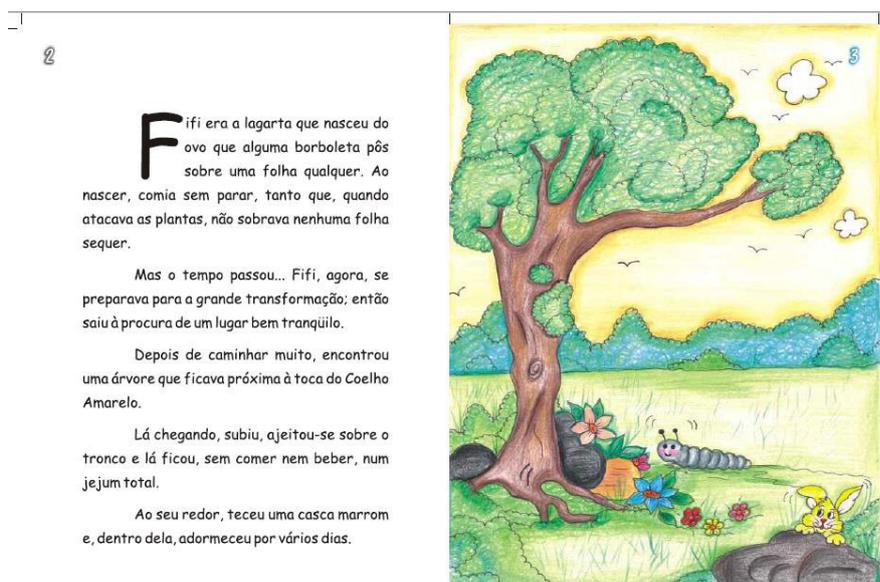


Fonte: Heck (2006).

5.1.4.1 Características editoriais do ebook: A borboleta azul

A obra possui fortes características de um livro com ilustração. O texto é espacialmente predominante e autônomo no ponto de vista do sentido. O leitor penetra na história por meio do texto, o qual sustenta a narrativa (LINDEM, 2011), (Figura 46).

Figura 46 – Características do livro A borboleta azul



Fonte: Heck (2006).

Lourenço (2011) afirma que a tipografia deve ser cuidadosamente selecionada, permitindo que os primeiros contatos da criança com a escrita aconteçam em boas circunstâncias, sem quaisquer descuidos, objetivando a eficiência e a eficácia na aprendizagem infantil. No livro “A borboleta azul”, a tipografia apresenta-se sem serifa, possuem características infantis, ou seja, as fontes possuem letras planejadas de acordo com as necessidades das crianças, quanto aos parágrafos não são curtos, mas possuem um espaçamento considerável o que proporciona um conforto na leitura (Figura 47).

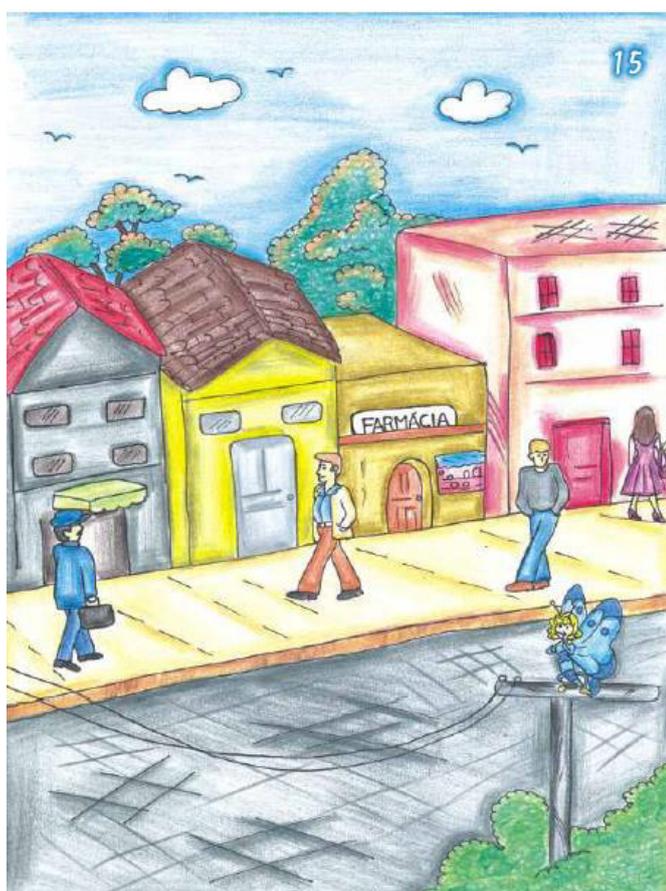
Figura 47 – Características tipográficas do livro: A borboleta azul.

Após longos passeios, a Borboleta Azul procurava abrigo em algum galho frondoso e lá ficava relembrando coisas que tinha visto durante o vôo. Um gesto entre os homens lhe chamou a atenção: duas criaturas se encontraram e, sorrindo, deram-se as mãos.

Fonte: Heck (2006).

Quanto a ilustração, possui um estilo no formato de desenho, destaca-se com relação as técnicas utilizadas na representação semelhante ao lápis de cor, nota que não representa a realidade, mas tem uma ótima qualidade de representação da imagem. Quanto a sua classificação da tipologia de imagens abordada por Linden (2011), caracteriza-se como Grafismo por propor uma estética virtuosa, garantindo a eficácia na composição de livros infantis (Figura 48).

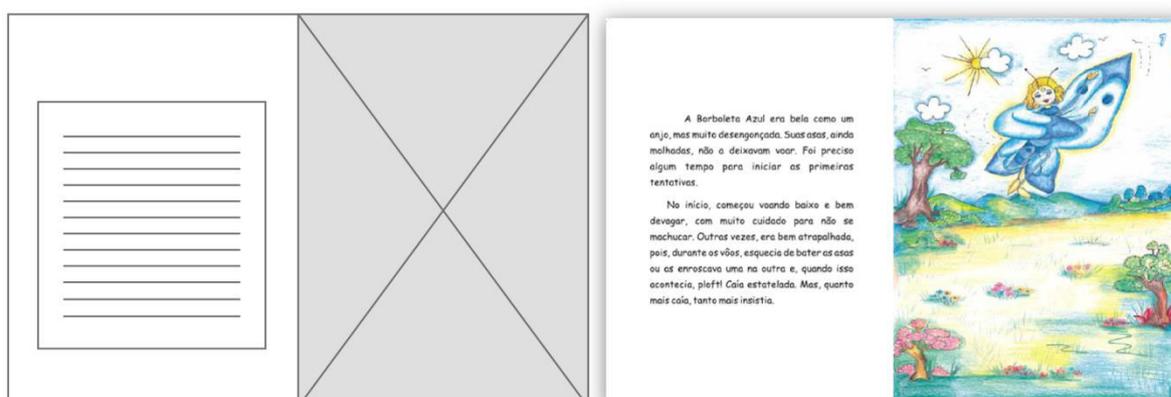
Figura 48 – Características da ilustração do livro: A borboleta azul.



Fonte: Heck (2006).

Quanto a diagramação, o livro possui características de dissociação a imagem ocupa a “página nobre”, ou seja, a da direita e o texto fica na página esquerda (LINDEN, 2011) (Figura 49).

Figura 49 – Características da diagramação do ebook: A borboleta azul.



Fonte: Heck (2006).

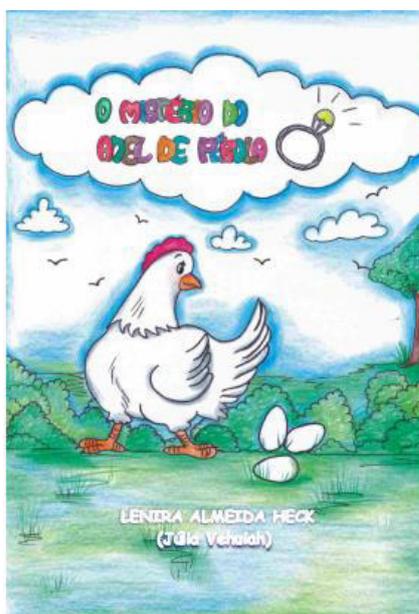
5.1.5 O mistério do anel de pérola

O ebook “O mistério do anel de pérola” tem como autora Lenira Almeida Heck, ilustração Adriana Dessooy voltado ao público com faixa etária dos três aos seis anos. Conta a história de uma família que tinha uma garotinha chamada Clóe, que possuía uma linda galinha e sua irmã que possuía um anel de pérola.

Um certo dia, a irmã de Cloé deixou o anel cair e como perto dali o animal estava ciscando, a garota culpou a galinha de ter comido o belo anel. Com o passar do tempo, depois de muito perseguir a galinha na esperança de encontrar a joia, a família convidou o padre da igreja para almoçar em sua casa. Durante o almoço quando comiam ovos cozidos encontraram pérolas. E assim, todos os ovos que a galinha colocava se repetia o feito para curiosidade de todos.

Até que um dia Cloé encontra o anel perdido para a felicidade da família (Figura 50).

Figura 50 – Capa do ebook O mistério do anel de pérola



Fonte: Heck (2008).

5.1.5.1 Características editoriais do ebook: O mistério do anel de pérola

A obra possui características de um livro ilustrado, pois as imagens do mesmo é especialmente preponderante em relação ao texto e a narrativa se faz de maneira articulada entre texto e imagens, (LINDEN, 2011) (Figura 51).

Figura 51 – Características do Livro “O mistério do anel de pérola”



Fonte: Heck (2008).

Quanto a tipografia apresenta-se sem serifa, com características aproximadas a fontes de caracteres infantis, essas fontes são marcadas, principalmente, por seu desenho mais informal e menos rígido (mais orgânico) (LOURENÇO, 2011). Os parágrafos são curtos e possui um espaçamento entre as letras, entre as palavras e entre as linhas o que garante o conforto na leitura (Figura 52).

Figura 52 – Características da tipografia do livro “O mistério de pérola”.

- Ih! É verdade! - concordou Cloé,
saindo em disparada.
- Dona Elizete! Dona Elizete! Por
favor, espere! A senhora esqueceu
de entregar a certidão de
nascimento da pintinha.

Fonte: Heck (2008).

Quanto as ilustrações possuem um estilo de representação mais em “*outline*”¹² dos desenhos buscando representar o máximo de detalhes em seus personagens, diferenciando do seu plano de fundo que possuem uma maior abstração dos seus elementos. Quanto a classificação proposta por Linden (2011), as ilustrações se assemelham ao grafismo na sua proposta estética bastante virtuosa, busca uma forma de entendimento nas organizações icônicas (ícones de gestos, ritmo, ações).

Figura 53 – Características das ilustrações do livro “O mistério de pérola”.



Fonte: Heck (2008).

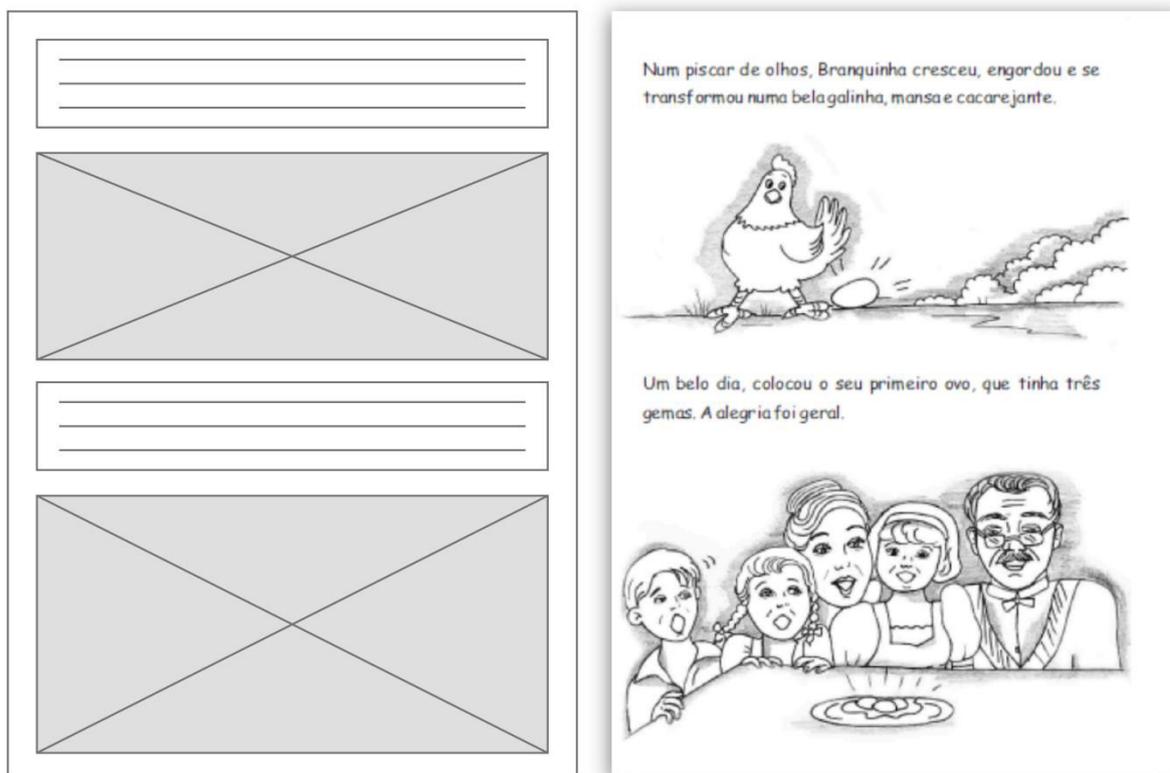
Quanto a paleta de cores o livro todo é concebido em preto e branco, com exceção da capa que é colorida e aplica-se técnicas “lápiz de cor” semelhante ao outro livro analisado “A borboleta azul”.

Em relação à diagramação possui características do tipo associativo, nesse tipo de diagramação reúne pelo menos um enunciado verbal e um enunciado visual no espaço da página diferente da dissociação que tem uma página de texto e outra de imagem (LINDEN, 2011) (Figura 54).

¹² Outline: Contorno, esboço.

Fonte: < http://michaelis.uol.com.br/escolar/ingles/definicao/ingles-portugues/outline_18022.html >.

Figura 54 – Características da diagramação predominante no livro “O mistério de pérola”.



Fonte: Adaptado de Heck (2008).

5.2 Resultados da observação

As observações foram realizadas em um Laboratório de Informática da Escola U.E.B. Maria Rocha, sendo que foram observadas 26 crianças, sendo que 11 foram do gênero masculino e 15 do gênero feminino. A faixa etária variou entre 8 a 12 anos.

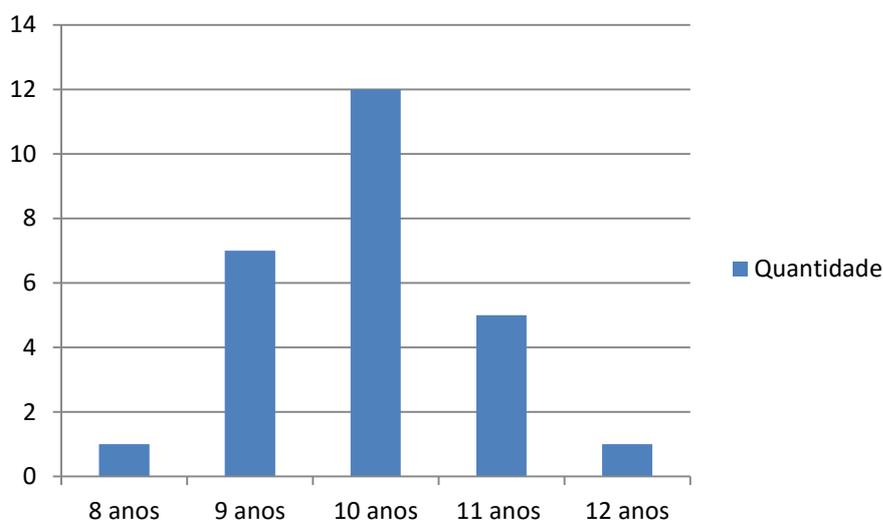


Gráfico 1 – Faixa Etária

Para participar da pesquisa as crianças precisaram se enquadrar em dois requisitos básicos, o primeiro seria em relação à faixa etária, entre 8 a 12 anos e a segunda possuir habilidade de leitura e escrita. Durante o pré – teste foi identificado apenas uma criança que não possuía habilidade de leitura, suas respostas foram desconsideradas.

Ao chegar no local o pesquisador apresentou a equipe que participou da pesquisa e procurou conhecer um pouco as crianças, através de uma conversa informal com o intuito de deixá-las à vontade, em seguida foi explicado sobre como iria ser os procedimentos, deixando bem claro que elas estavam no papel de colaboradoras do Portal Biblon, que não seriam elas que estavam sendo avaliadas e sim os ebooks disponíveis no Portal. Logo após foi apresentada a Escala de Likert – *Smileyometer* confeccionada pelo pesquisador, mostrando seus significados e como elas iriam utilizar no decorrer da pesquisa. Em seguida foram disponibilizados cinco minutos para acesso livre no Portal Biblon para conhecimento da interface.

5.2.1 Entrevista pré – teste

Logo após os 5 minutos de interação no Portal, cada membro da equipe se posicionou próximo a uma criança para aplicar o questionário pré – teste, sendo que o número de crianças presente no laboratório sempre estava de acordo com o

número dos membros da pesquisa, em seguida as principais respostas desse momento.

- Gosto pela leitura

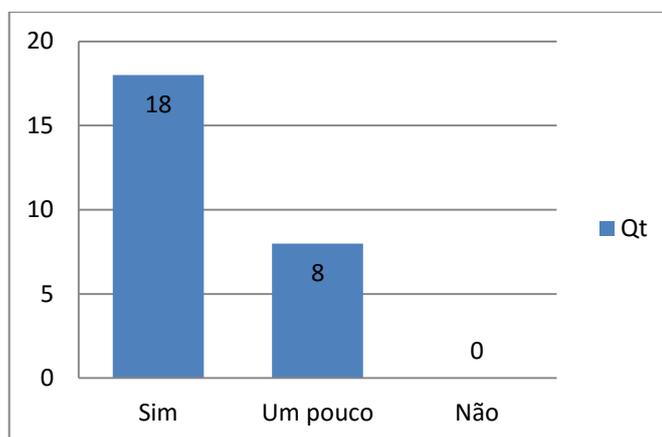


Gráfico 2 – Gosto pela leitura.

- Preferência por leitura

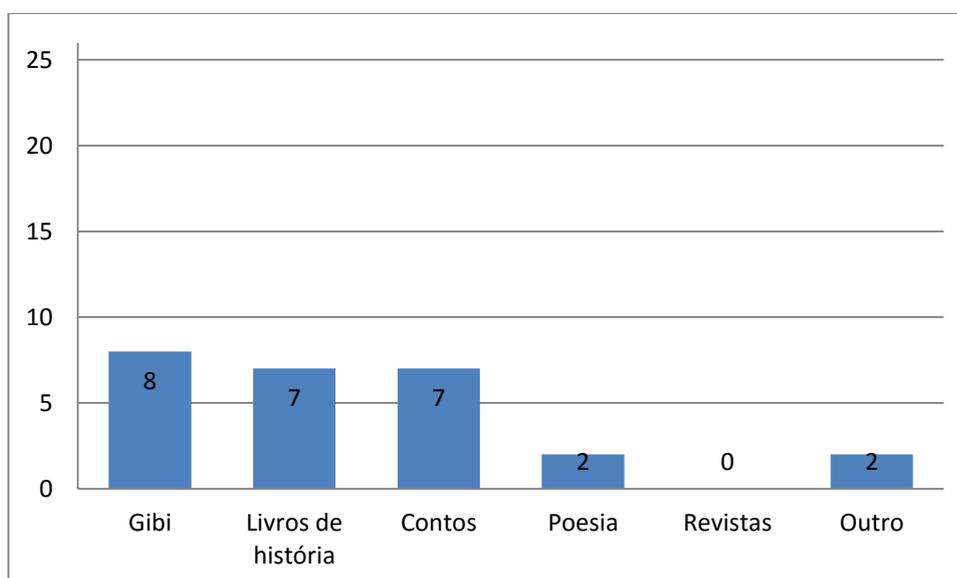


Gráfico 3 – Preferência pela leitura

- Quantidade de leitores de ebook

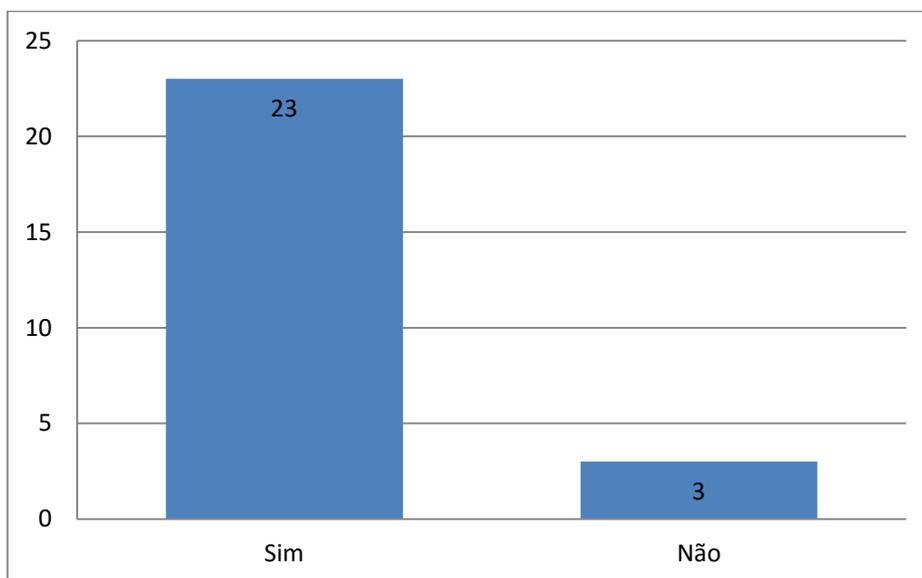


Gráfico 4 – Quantidade de leitores de ebook

- Preferência por livros: impresso ou ebook

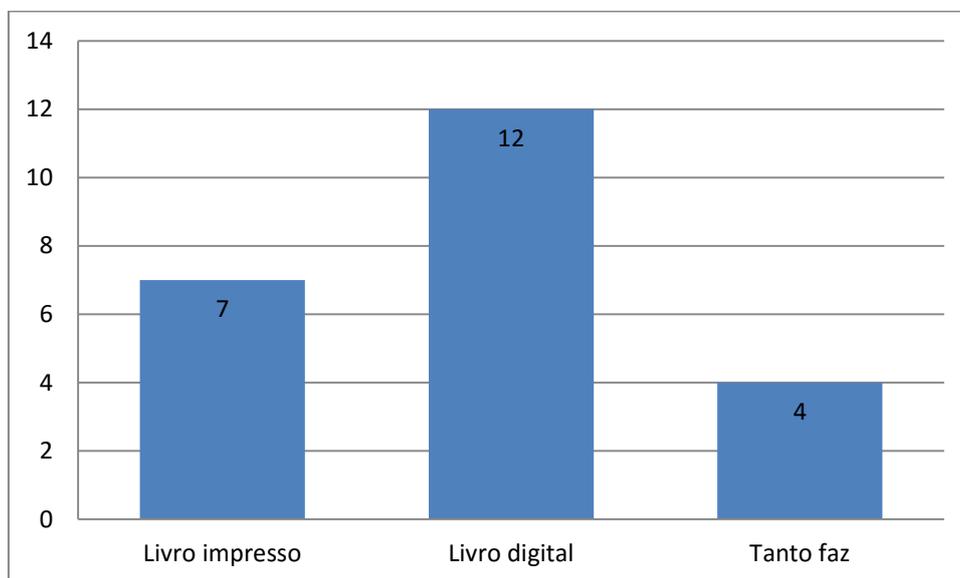


Gráfico 5 – Preferência por livro impresso ou ebook

- Suporte tecnológico para leitura de ebook

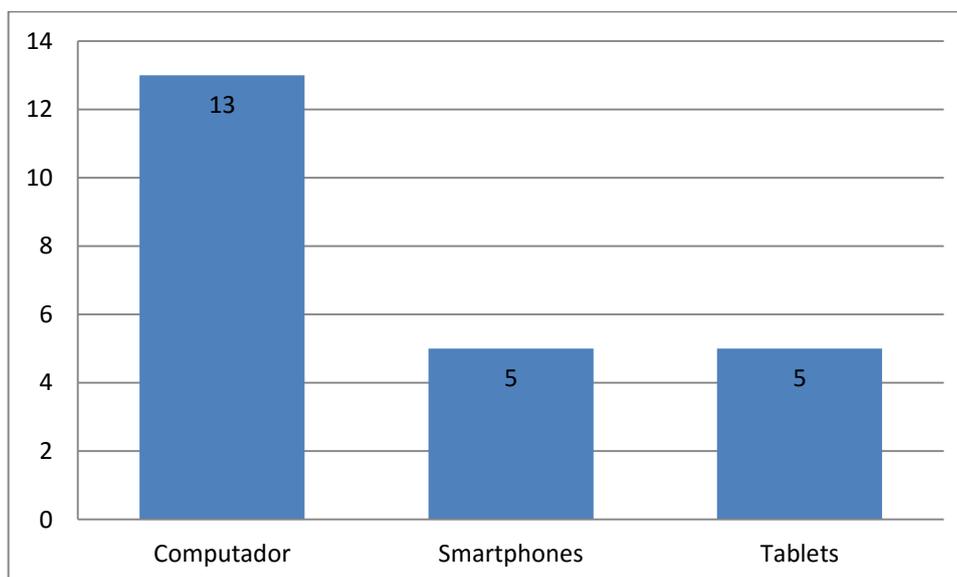


Gráfico 6 – Suporte tecnológico para leitura de ebook.

Dessa forma, podemos verificar que das 26 crianças dezoito gostam de ler e oito gostam um pouco. Destaca-se que, do total pesquisado, apenas três não conheciam um livro digital. Quanto à ferramenta que elas utilizam para fazer a leitura dos livros digitais mais da maioria (23), fazem essa leitura em computadores. Ao serem questionadas da preferência por livro digital ou impresso, a maioria das crianças que já conhecem os dois formatos preferiram o livro digital, por acharem mais interessante e por haver uma maior interação.

5.2.2 Questionário de satisfação

Logo após a interação das crianças com os ebooks, um questionário de satisfação foi aplicado com o intuito de verificar o grau de satisfação das mesmas em relação aos elementos típicos de cada ebook. Cada criança poderia escolher até cinco ebooks para leitura, caso a criança escolhesse um ebook e ao ver os elementos do mesmo desistisse, seria registrada essa informação e seria questionado o porquê da desistência e se ela gostaria de comentar algo sobre. A seguir, o gráfico exemplifica a quantidade de ebooks que cada criança leu.

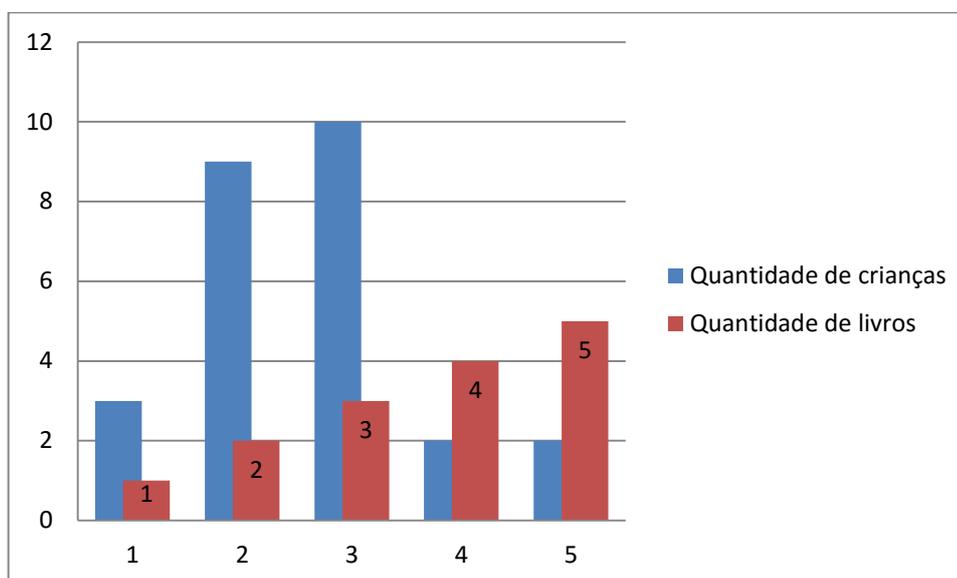


Gráfico 7– Quantidade crianças que leram os ebooks.

Dessa forma, percebe-se que três crianças leram apenas um ebook, nove crianças leram dois ebooks, dez crianças leram três, duas leram quatro e duas leram cinco, sendo que cada criança ficava livre em fazer essa escolha.

Em relação à quantidade de vezes que os ebooks foram lidos verifica-se que:

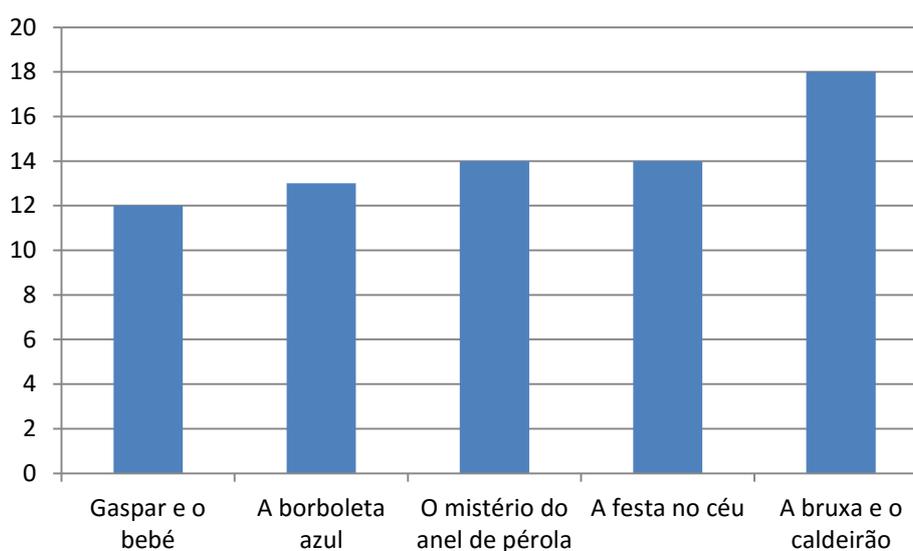
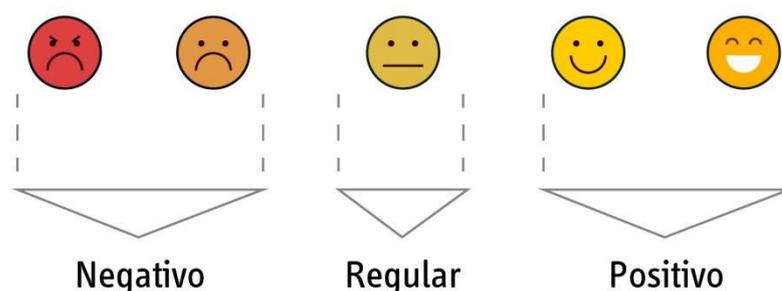


Gráfico 8– Quantidade de vezes que os ebooks foram lidos.

O ebook que obteve maior número de leitores foi “A bruxa e o caldeirão” e em contrapartida o que obteve menor número foi o ebook “Gaspar e o bebê”.

A satisfação das crianças foi analisada de acordo com os elementos editoriais (tipografias, parágrafos, ilustração, cores, capa, diagramação) (APÊNDICE D), com o auxílio da Smileyometer (Ilustração 64), levando em consideração os aspectos positivos, regulares e negativos de cada resposta (Figura 55).

Figura 55 – Aspectos positivos e negativos da Escala Smileyometer



Fonte: Adaptado de Castro Junior (2016).

Apresenta-se a seguir a análise de cada ebook com a escala de satisfação.

Destaca-se que, as crianças ao terminarem de fazer a interação com o ebook, foi questionado sobre o gosto da leitura com este suporte e os resultados foram positivos.

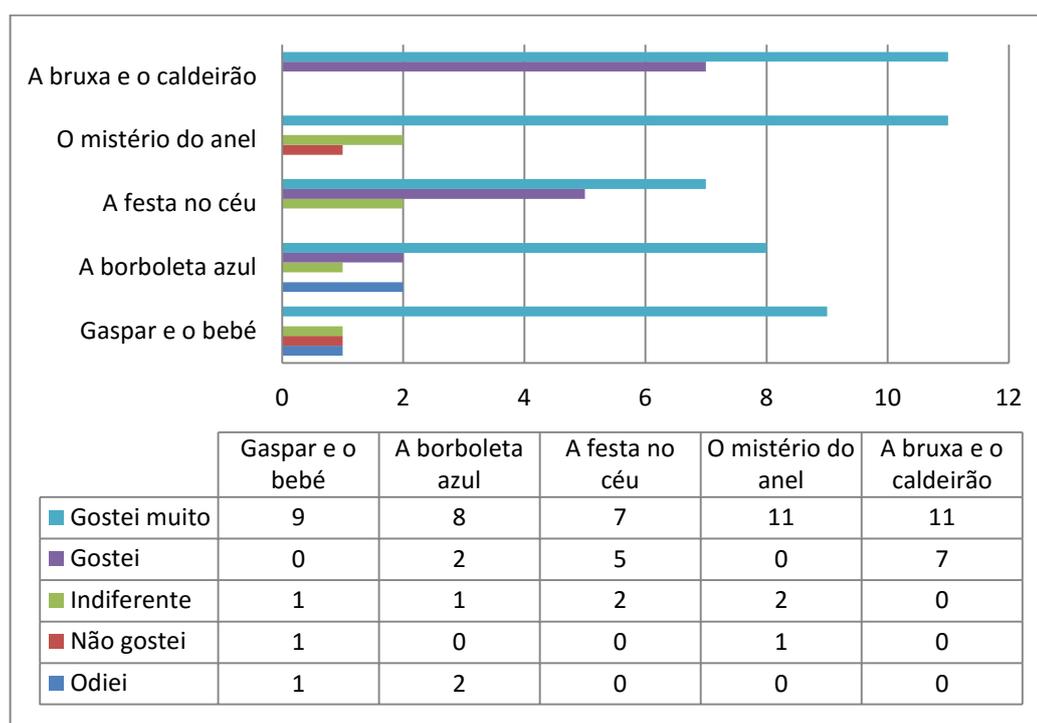


Gráfico 9 – Gosto pelo ebook.

Logo após, os pesquisados foram questionados como sentiriam-se caso tivessem que fazer nova leitura, porém do mesmo ebook. As respostas encontradas foram satisfatórias, predominância para “muito feliz” e “feliz”.

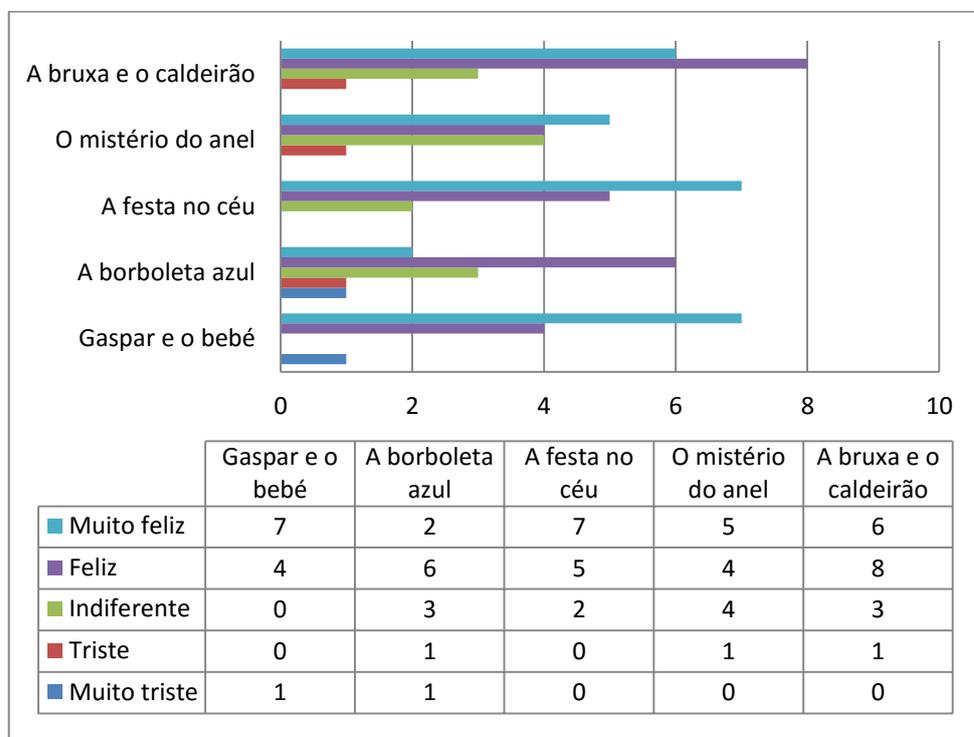


Gráfico 10 - Nova leitura do ebook.

Em relação aos elementos textuais dos livros infantis deve-se ter uma atenção à tipografia que está sendo utilizada. Questionados sobre o tamanho das letras dos ebooks, percebeu-se que: “A bruxa e o caldeirão”, “A borboleta azul” e “O mistério do anel de pérola” foram avaliados de forma positiva pelos os usuários (Figura 56).

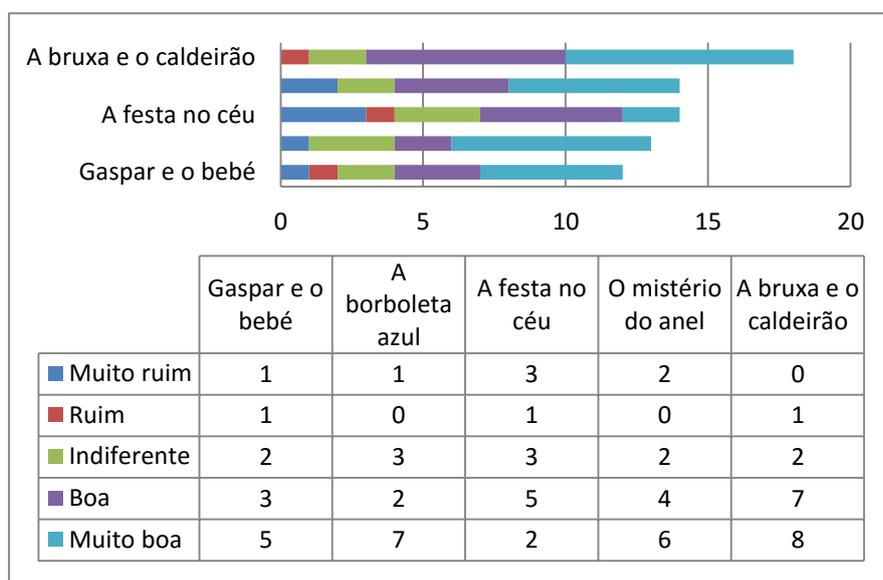
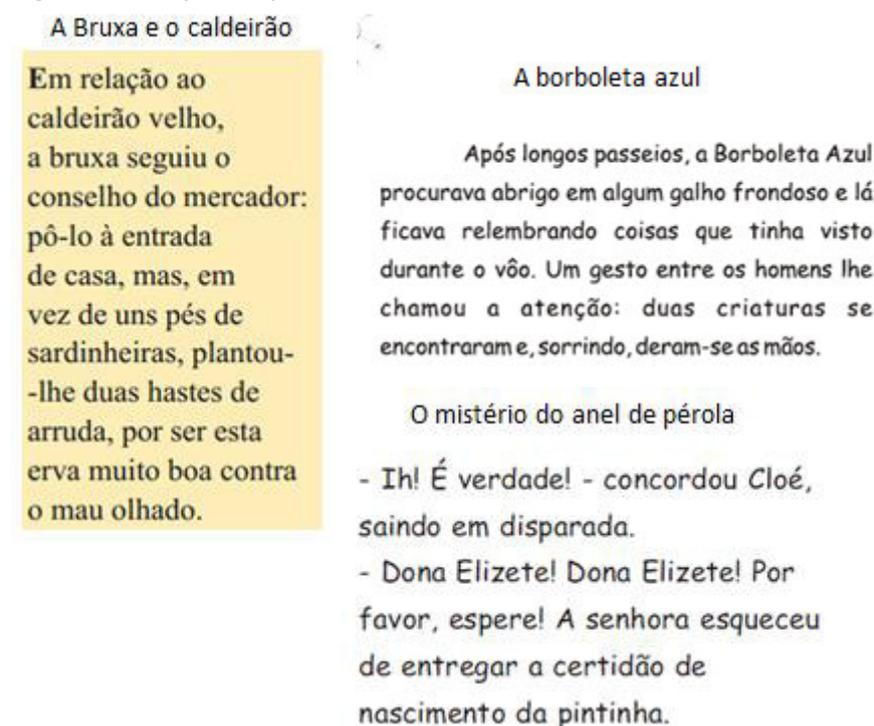


Gráfico 11 - Tamanho da letra.

Figura 56 – Aspectos positivos dos elementos textuais.



Fonte: Adaptado de: Machado (2006); Heck (2006); Heck (2008);

Sendo que desses três ebooks, o único que não possui características infantis na tipografia e possui serifa é “A bruxa e o caldeirão”.

Percebeu-se que as características infantis exerceram influência nos leitores, visto que se obteve respostas como: “são pequenas mas são boas”; “a letra não é bonita como o outro que eu li”.

Quanto ao ebook “A festa no céu” percebe-se que há uma variação nas respostas. Perguntados se gostariam de dizer algo sobre a letra desse ebook os usuários sugeriram que: “poderiam colocar em todo o texto a letra da capa”; “a letra é pequena e não dá pra ver”.

Destaca-se que, um dos usuários precisou fazer a leitura acompanhando com o dedo na tela do computador para não se perder na leitura (Figura 57).

Figura 57 - Usuário fazendo leitura acompanhando com o dedo.



Fonte: Tirado pelo autor.

Em relação ao ebook “Gaspar e o bebê”, um usuário questionou o porquê “do excesso de preto” na letra do ebook. Sensação compartilhada com outro usuário que abriu o ebook, leu apenas a primeira página e quis mudar de livro. Questionado sobre a causa para tal atitude, o mesmo respondeu que “a história parece ser legal, mas a letra tá muito escura”. Assim, observa-se que o ebook possui uma boa legibilidade, mas o excesso de ênfase (negrito) compromete com a legibilidade causando um desconforto na leitura (Figura 58).

Figura 58 – Aspectos negativos dos elementos textuais.

Gaspar – **A minha mana é tão bonita!
É branquinha como a neve!**
Mãe – **Agora já somos quatro na família.**
Pai – **E para te provarmos que gostamos muito de ti, dos dois, vais ser tu a escolher o seu nome. Gaspar ficou orgulhoso e nem sabia como agradecer aos pais.**

O Sapo-Boi que era muito vaidoso e orgulho até os cabelos e, só pra não dar o braço a torcer, completou:

- Bom, camarada Urubu, quem é coxo parte cedo e eu vou indo, porque o caminho é comprido. Tem que me apressar, ainda vou me arrumar para ir a Festa no Céu.

O Urubu também ficou surpreso:

- Você vai mesmo?

- Se vou? Claro!

- De que jeito?

- Indo - respondeu o Sapo-Boi com sua bocarra escancarada, todo confiante. - Até lá, camarada Urubu, sem falta!

Fonte: Adaptado de: Porto Editora (2016); Virtual Books (2000).

Em relação ao tamanho dos parágrafos, em todos os ebooks houve predominância de aspectos positivos.

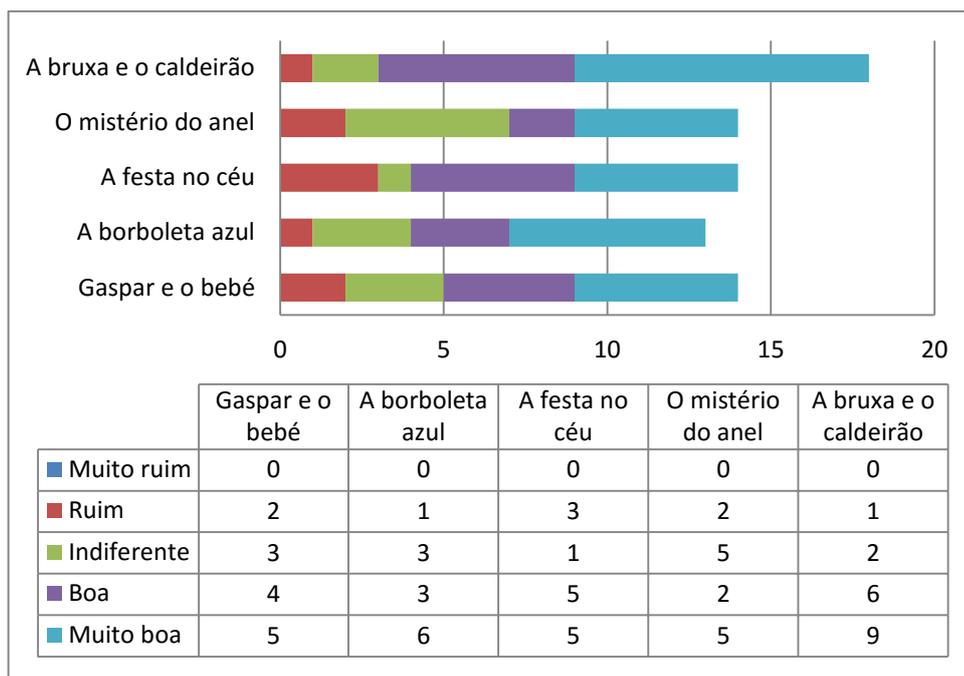


Gráfico 12 - Tamanho dos parágrafos.

Quanto à ilustração, as crianças foram questionadas sobre a quantidade de desenhos disponibilizados nos ebooks.

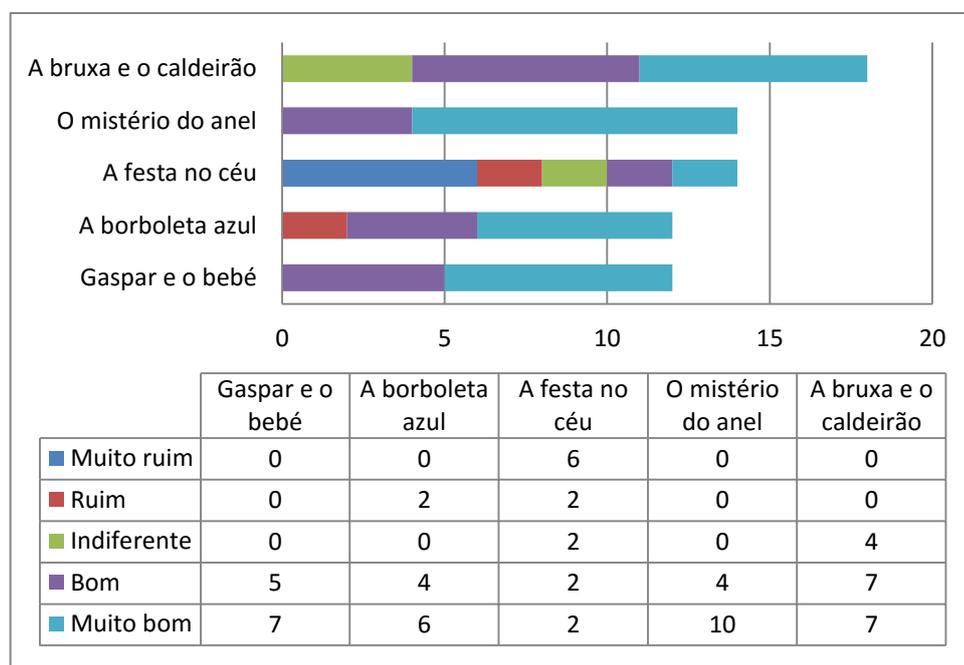


Gráfico 13 – Quantidade de desenho.

Os ebooks “O mistério do anel de perolas”, “Gaspar e o bebê” e “A borboleta azul”, foram os que mais tiveram aspectos positivos em relação à satisfação com as ilustrações.

No ebook “A festa no céu” fica evidente a insatisfação dos usuários infantis por não conter ilustrações e nos comentários que os mesmos fizeram em

relação a ilustrações “poderia ter desenhos”, “poderia melhorar, só colocar mais desenhos”.

Quanto às cores, os ebooks que tiveram destaques positivos foram: “A bruxa e o caldeirão”; “Gaspar e o bebê” e “A borboleta azul”.

No ebook “A bruxa e o caldeirão” o estilo da ilustração chamou a atenção do usuário, ao comentarem que: “os desenhos são um pouco riscados, deveriam ser mais coloridos”.

Quanto “Gaspar e o bebê” que estão nos tons pastel, os usuários comentaram que: “colocaria outras cores mais vivas”; “as cores da capa estão meio fracos”.

E em relação a “A borboleta azul” os comentários foram: “os desenhos são muitos felizes”, refletindo o seu grau de satisfação com as cores desses ebooks (Figura 59).

Figura 59 – Ilustrações dos ebooks.



Fonte: Adaptado de: Heck (2006); Heck (2008); Virtual Books (2000); Machado (2006).

No ebook “A festa no céu” mais uma vez a variação quanto à satisfação dos usuários com predominância de aspectos negativos, pois o mesmo não possui uma variação de cores dentro da sua narrativa.

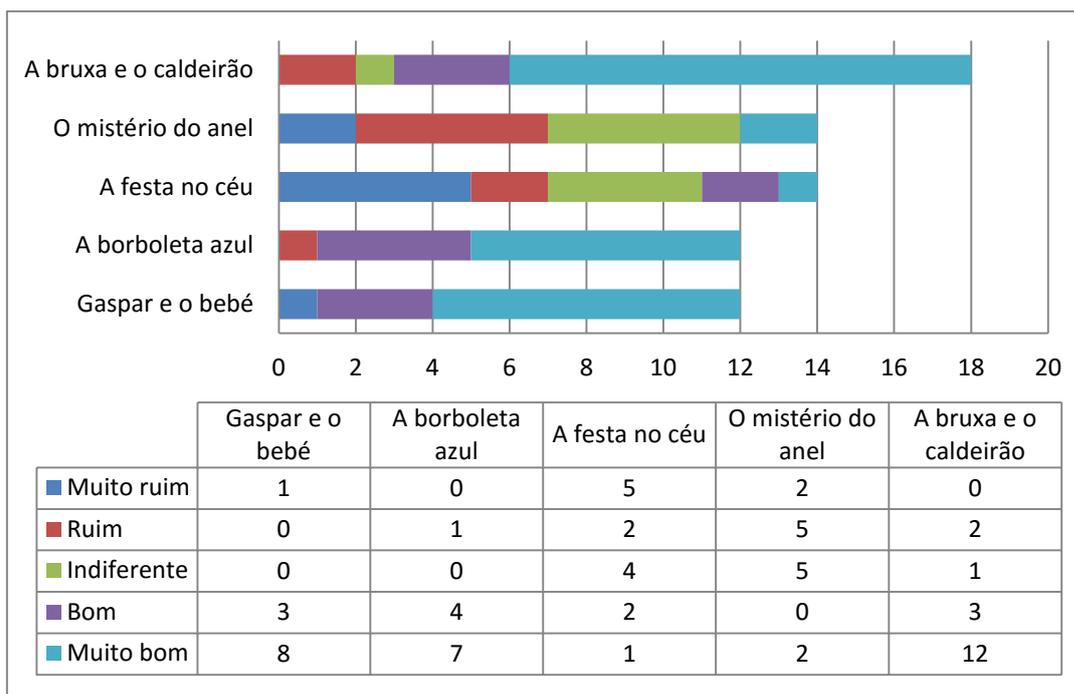


Gráfico 14 – O que você achou das cores dos desenhos.

Em relação à capa, o motivo em que muitas vezes leva um usuário infantil a escolher os livros, os mesmo avaliaram com aspectos positivos em todos os ebooks, possuindo apenas variação quanto ao ebook “A festa no céu”.

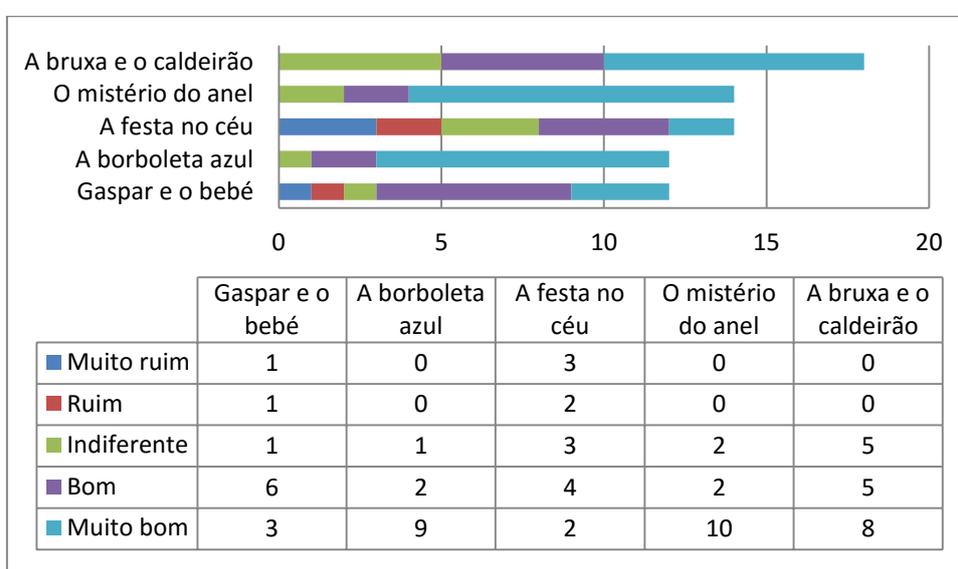
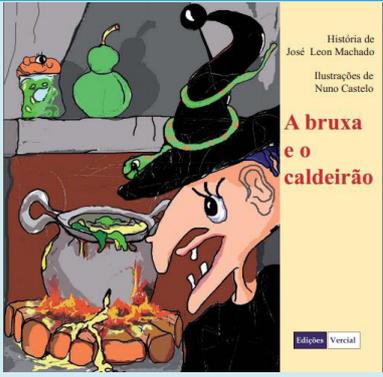


Gráfico 15 - O que você achou do desenho da capa?

A serem questionadas sobre as cores predominantes usadas junto a texto literário, ocorre uma variação maior em relação aos ebooks.

Quadro 3 – Capas x interior dos livros.

Capas	Interior dos ebooks
	
<p data-bbox="252 696 486 745">Biblioteca Virtualbooks</p> 	<p data-bbox="863 712 1114 763">A FESTA NO CÉU</p> <p data-bbox="948 824 1029 840"><i>Folclore Brasileiro</i></p> <p data-bbox="844 869 1121 902">Entre todas as aves, espalhou-se a notícia de uma festa no Céu. Todas as aves compareceram e começaram a fazer inveja aos animais e outros bichos da terra incapazes de voar.</p> <p data-bbox="844 909 1110 936">- Que não tem pena não vai poder ir a ao Céu - berrava a Maritaca toda orgulhosa.</p> <p data-bbox="844 943 1126 969">Imaginem quem foi dizer que ia também à festa... O Sapo-Boi, que não querendo ficar pra trás, tratou logo de dizer:</p> <p data-bbox="844 976 927 987">- Eu também vou.</p> <p data-bbox="844 994 963 1005">A Maritaca ficou surpresa:</p> <p data-bbox="844 1012 954 1023">- Como?! Sapo não voa.</p> <p data-bbox="844 1030 900 1041">- E precisa?</p> <p data-bbox="844 1048 1118 1081">- Como você é ignorante. Fala pros cotovelos. Onde já se viu sapo voar?</p> <p data-bbox="844 1088 1118 1115">Pois bem, o Sapo-Boi disse que tinha sido convidado e que ia sem dúvida nenhuma.</p>
	<p data-bbox="826 1173 834 1189">4</p> <p data-bbox="847 1285 1046 1364">Certa manhã, quando o Coelho Amarelo saía da toca, percebeu que alguma coisa muito estranha estava acontecendo lá em cima do galho. De repente, a casca marron se rompeu e dele surgiu uma linda Borboleta Azul.</p> <p data-bbox="847 1370 1046 1397">O espanto foi tanto, que o Coelho Amarelo fugiu dali em saltos velozes.</p> <p data-bbox="1337 1173 1345 1189">5</p> 



Fonte: Adaptado de: Heck (2006); Heck (2008); Virtual Books (2000); Machado (2006) Porto Editora (2016).

“O mistério do anel de pérolas” e novamente a “A festa no céu”, foram os livros que obtiveram comentários de modo negativo, visto que a capa se apresenta com recursos de cor e no interior o seu uso é menos frequente ou inexistente. Destaca-se que foi percebido frustração no usuário, por não haver padronização, capa e interior, em relação ao emprego das cores.

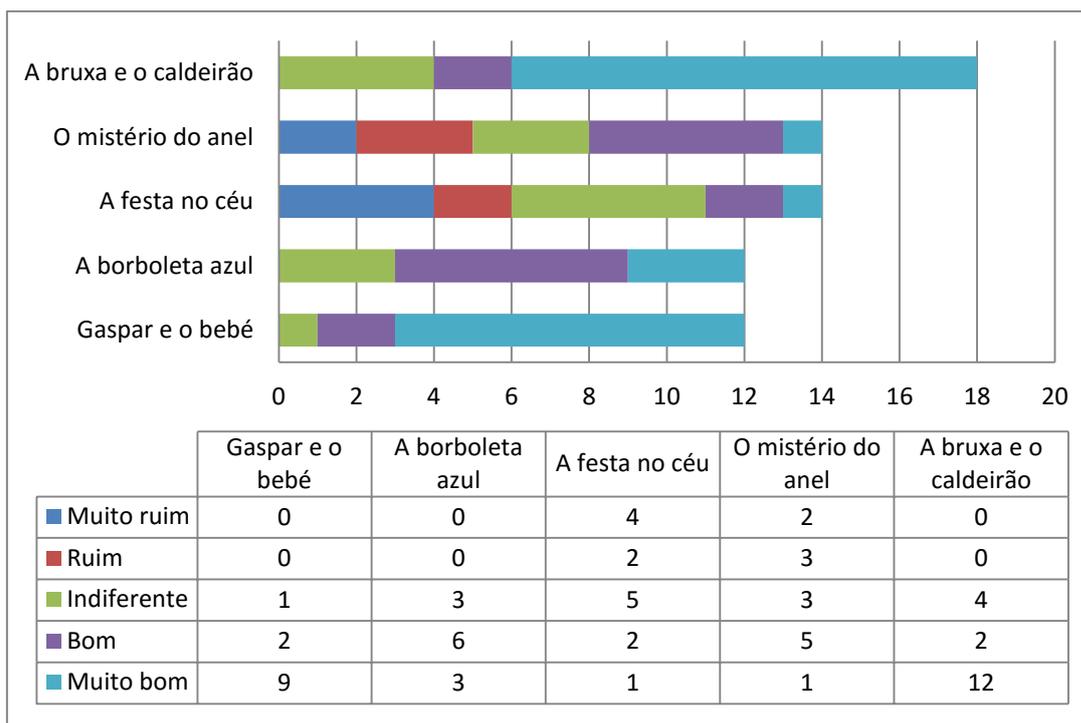


Gráfico 16 - O que você acha das cores de dentro da história?

Quanto á diagramação, os ebooks “Gaspar e o bebê” que possui características de compartimentação, “A borboleta azul” e a “A bruxa e o caldeirão” que possuem características dissociativas foram avaliados com predominância em aspectos positivos pelos usuários.

Em contrapartida houve uma variação com destaque negativa em relação “A festa no céu” por ser apenas textual e “O mistério do anel de pérola” que possui característica associativa. Uma das crianças ao relatar sobre exemplificou: “este formato é bagunçado”. Informa-se que esta diagramação utiliza um enunciado verbal e um enunciado visual na mesma página, em posições diferentes.

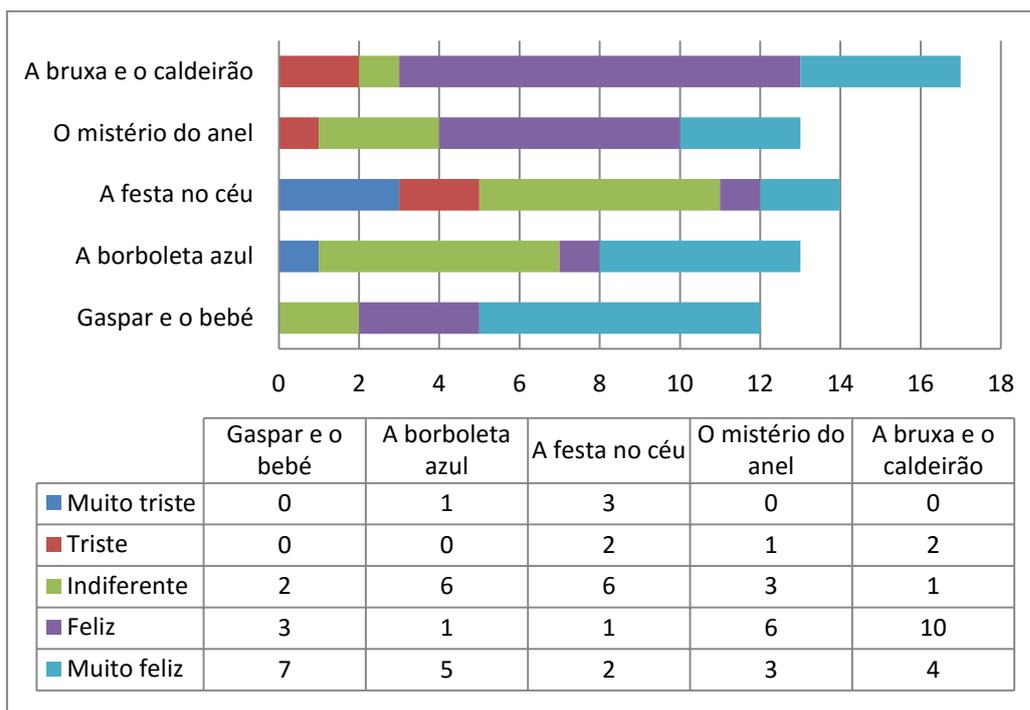


Gráfico 17 – A forma como o texto aparece no livro me deixou...

5.2.3 Entrevista pós – teste

E por fim, ao terminar a interação, as crianças respondiam um pós – teste, com o objetivo de validar as conclusões da observação. A primeira pergunta foi qual o ebook elas mais gostaram.

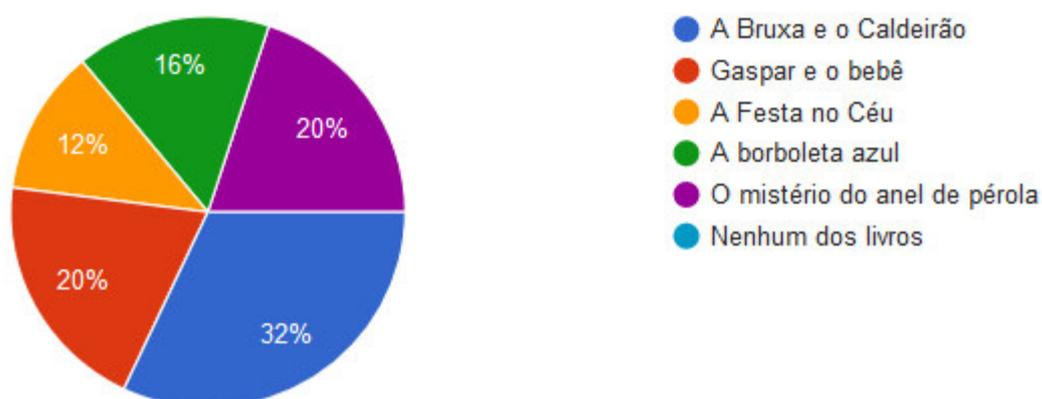


Gráfico 18 – Qual ebook mais gostou.

Percebe-se que os ebooks mais citados foi: “A bruxa e o caldeirão”, “Gaspar e o bebê” e “O mistério do anel de pérolas” e o menos citado foi “A Festa no céu.”

Ao serem questionadas sobre as características editoriais que despertaram atenção para os referidos livros, as respostas foram: quantidade de desenhos, tamanho da letra.

Em relação aos ebooks que elas com menor aprovação, responderam de imediato: “A Festa no céu”, os motivos apontados foram: “não tem desenhos”, “letra muito pequena”, “sem graça”. Assim, percebe-se que o fato de o livro não possuir características editoriais com foco dirigido ao seu leitor causa frustração no processo de leitura.

5.3 Recomendações editoriais para ebooks infantis

A partir das análises dos resultados obtidos no decorrer da pesquisa, onde foram categorizados os ebooks mais lidos do Portal Biblon e posteriormente a realização de observações pela equipe da pesquisa, elaborou-se uma lista de recomendações dos elementos editoriais para os ebooks do Portal Biblon. Tais recomendações podem servir de norte para demais sites que tenham a leitura literária infantil como proposta de interação.

Os elementos analisados foram: texto, ilustração, diagramação e arte gráfica. Apresentados aqui somente os elementos principais, sendo necessária verificação na seção anterior quanto aos aspectos positivos e negativos de cada ebook.

- Quanto ao texto:

Priorizar parágrafos curtos, pois por estarem em outro formato, parágrafos muitos longos causam desconforto na leitura;

Em relação à tipografia, deve-se priorizar ebooks que possuem letras projetadas de acordo com as necessidades das crianças (caracteres infantis);

Priorizar letras que possuam uma boa legibilidade e leiturabilidade no ebook;

Não exceder com elementos de ênfase nas tipografias, isso causa um desconforto durante a leitura;

Espaçamento entre linhas, parágrafos e frases faz todo diferencial a um ebook;

- Quanto às ilustrações:

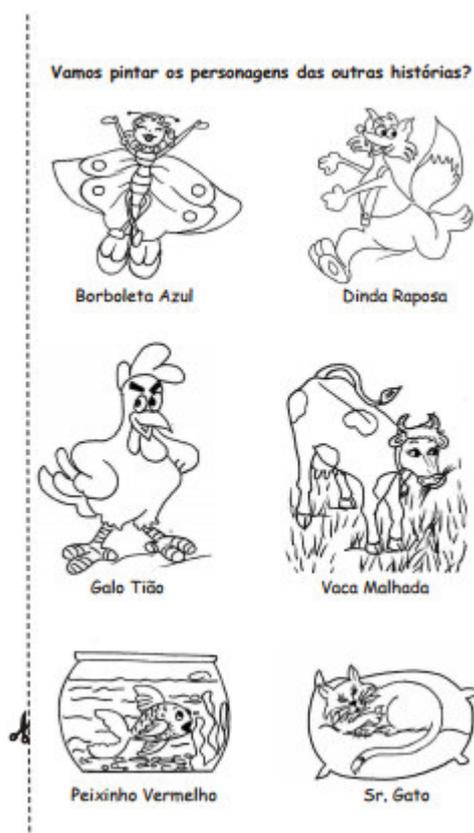
Manter o padrão da ilustração da capa, as crianças muitas vezes são seduzidas por esses elementos e quando difere do miolo do ebook causam frustrações e distanciamento do texto literário.

As quantidades de ilustrações devem estar voltadas a faixa etária a quem se destina o livro;

Livros infantis sem ilustrações devem ser evitados, em especial para crianças com menor idade;

Não disponibilizar imagens para desenhar, colorir, interagir, cortar se não oferecer recursos tecnológicos para tal. Considera-se este um dos pontos centrais, quando da digitalização de livros impressos, pois acarreta perda e limitações nos recursos de interação e incentivo à leitura (Figura 60).

Figura 60 – Desenhos disponibilizados para interação no ebook: “O mistério do anel de perolas”.



Fonte: Heck (2008).

- Quanto às cores:

Precisam estar de acordo com a faixa etária, para leitores mais novos usar cores mais ternas e para crianças com idade mais avançada, priorizar livros que contenham cores vivas e significativas;

As cores da capa devem estar intrinsecamente ligadas a cores usadas no interior do livro;

- Quanto à diagramação:

Ao usar um ebook verificar a forma em este estará disponibilizado para leitura num suporte tecnológico, pois alguns livros, em especial, no formato dissociativo, requerem uso da barra de rolagem, fazendo com que as imagens possam passar despercebidas.

6 CONCLUSÕES

A última parte deste estudo tem por fim responder as questões que nortearam a investigação e apontar estudos futuros que possam completar a temática abordada.

O designer, enquanto agente mediador de um processo de leitura necessita ter um duplo olhar tanto sobre os objetivos e interesses dos autores do livro, quanto sobre as reais necessidades e carências do público leitor (FARBIARZ, 2010). Quanto maior for esse olhar em relação às reais necessidades do seu público, maior será a redução de aspectos negativos da experiência do usuário (frustração, aborrecimento e etc...). Ao mesmo tempo, possibilita melhor os aspectos positivos (divertimento, compromisso e etc...). Em se tratando de desenvolver produtos interativos que sejam fáceis, eficientes e agradáveis de usar a partir da perspectiva dos usuários (PREECE, ROGERS, SHARP, 2013).

Diante deste contexto, esta dissertação propôs a seguinte questão: Como os diferentes elementos do Design Editorial influenciam a experiência do usuário infantil na interação com Ebooks do Portal Biblon? A fim de buscar respostas que possam contribuir com a temática, o que trará contributos não só para o Design, mas também para demais áreas envolvidas no processo da leitura literária do público infantil, a exemplo da Biblioteconomia.

Observou-se que as influências dos elementos editoriais estão diretamente ligados a capacidade cognitiva das crianças, sendo que para cada faixa etária há uma necessidade básica que precisa ser cumprida, em outras palavras o texto, ilustração, diagramação e arte gráfica, precisam estar de acordo com a necessidade e expectativas das crianças. Todos esses elementos precisam estar em forma harmônica, afim de proporcionar uma experiência prazerosa e contribuir com o incentivo à leitura.

A influência dos elementos editoriais fica evidente a partir do momento que motivam ou desmotivam, divertem ou entristecem, formam leitores ou frustram esse leitor por conta de algo que está de forma desarmônica. Este fator é determinante para conduzir o leitor até o texto literário, visto que pode funcionar como uma barreira entre a criança e livro.

Farbiarz (2010, p. 127), afirma “[...] que a mudança de suportes de papel para o eletrônico supõe não somente novos usos, mas, principalmente, novas

abordagens com a produção de novos sentidos que, no entanto, estão atrelados ao repertório constituído sobre o livro impresso”.

Por migrar de suporte há uma necessidade de avaliação dos mesmos, antes de sua disponibilidade em um site na web. Os elementos editoriais mudam com esse novo suporte, e um livro pode ter uma organização harmônica e cumprir com seu papel impresso, mas ao ser digitalizado e disponibilizado na internet o mesmo pode deixar de ser atraente por conta desse novo suporte. Coelho (2010), afirma que para se entender o livro, caracterizado por diferentes suportes impressos ou digitais, é preciso, inicialmente, compreender que o suporte pode agregar sentidos ao texto, mesmo que em dimensões variadas. Suporte e texto trabalham concomitante na produção de sentidos da leitura. Corroborando com esse pensamento, Chartier (1998) afirma que não existe nenhum texto fora de seu suporte, nem pode haver compreensão de um escrito, qualquer que seja, que não dependa das formas através das quais ele chega ao leitor. E que “[...] a obra não é jamais a mesma quando inscrita em formas distintas, ela carrega, a cada vez um outro significado” (CHATIER, 1998:19).

Percebe-se que ebooks, que não possuem trabalho gráfico com foco no seu usuário, causam distanciamento na criança, não exercendo atração e impedindo a comunicação. Notadamente quando o livro impresso é digitalizado, percebeu-se que alguns elementos gráficos podem ficar em desacordo com o novo suporte. A linguagem editorial deve fazer elo com texto literário.

Quanto ao papel do designer, ressalta-se, por meio do livro eletrônico, a relação existente entre forma, conteúdo e sentido, na qual os meios e “suportes materiais” que veiculam os textos, impõe certos limites e posturas alterando os modos de leitura e o significado da obra (COELHO, 2010, p. 110).

Como sugestões para trabalhos futuros a partir dessa dissertação temos:

- a) Proposta de um redesign dos livros levando em consideração os aspectos positivos e negativos desta pesquisa; de modo a oferecer um modelo para o portal;
- b) Proposta de aumentar o número da amostra, fazendo comparação com crianças da rede pública e privada; pois, dessa forma pode-se verificar se as competências digitais e literárias podem influenciar na interação das crianças com os ebooks;

- c) Avaliar o impacto de leitura de um ebook disponibilizado no Portal, em comparação com o mesmo texto de forma impressa. Desta feita, pode-se aferir a influência do suporte na leitura de pequenos leitores.

Dessa forma, espera-se que a pesquisa realizada tenha acarretado contribuições para o Portal Biblon, visto que o mesmo é uma plataforma em construção e que estudos e investigações podem subsidiar melhorias na experiência do público infantil com ebooks, o que motivará a leitura literária.

REFERÊNCIA

- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Layout**. 2.ed. Porto Alegre: Bookman, 2012.
- BARBOSA, Simone Diniz Junqueira; SILVA, Bruno da Silva. **Interação Humano-Computador**. Editora Campus-Elsevier, 2010.
- BONSIEPE, Gui. **Do Material ao digital**. São Paulo: Blucher, 2015.
- BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista; COUTINHO, Clara Pereira. **A Problemática dos EBooks**: um contributo para o estado da arte. Memórias da 6ª Conferência Ibero-americana em Sistemas, Cibernética e Informática (CISCI). 2007, p 106-111, Vol. 2. Orlando, EUA. Julho.
- BLEICHER, Sabrina. **A influência dos novos *media* no design editorial**: estudo do projecto gráfico da Folha de S. Paulo. 2009. 135 p. Dissertação (Mestrado em Estudos Editoriais) – Universidade de Aveiro, Porto, 2009.
- BRINGHURST, R. **Elementos do estilo tipográfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- CARDOSO, Gabriel Cordeiro. **Avaliação de experiência do usuário durante o desenvolvimento de um aplicativo social móvel**. 2013, p. 170. Dissertação (Mestrado em Design e Expressão Gráfica) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2013.
- CASTRO JUNIOR, Eurides Florindo de. **A experiência do usuário (UX) em interfaces gráfico-informacionais: um estudo dos aplicativos de educação em saúde**. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós – Graduação em Design, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2016.
- CARVALHO, Ricardo Artur Pereira de. O Design entre a produção e a recepção. In: FARBIARZ, Jackeline Lima; Farbiarz, Alexandre; COELHO, Luiz Antonio L. **Os lugares do Design na leitura**. Rio de Janeiro: Editora NovasIdéias, 2008.
- CARVALHO, Amanda Vilar de. Design e Branding. In: NICOLAU, Raquel Rebouças A. **Zoom**: design, teoria e prática. João Pessoa: Ideia, 2013.
- CHARTIER, Roger. **A aventura do livro**: do leitor ao navegador - conversações com Jean Lebrun. Tradução de Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes. São Paulo: UNESP, 1998.
- _____. **Os desafios da escrita**. São Paulo: UNESP, 2002.
- CYBIS, W.; BETIOL, A.; FAUST, F. **Ergonomia e usabilidade**: conhecimentos, métodos e aplicações. São Paulo: Novatec Editora, 2007.
- COELHO, Luiz Antonio L. Afinando com o livro. In: COELHO, Luiz Antonio L. ; FARBIARZ, Alexandre (org.). **Design**: Olhares sobre o livro. Teresópolis : Editora Novas Idéias, 2010. p. 157-187.

CORDEIRO, Xênia Lacerda. **Da invenção da imprensa ao livro infantil**: um enfoque editorial. Ci. Inf., Brasília, v.16, n.1, p. 27-35, jan./jun. 1987.

CORREIA, Ana Lucia Merege. O livro impresso, trajetória e contemporaneidade. In: CORREIA, A. L. M. et al. **O sonho de Otlet**: aventura em tecnologia da informação e comunicação. Rio de Janeiro; Brasília: IBICT/DDI, 2000.

COUTINHO, Solange Galvão; SILVA, José Fábio Luna. Linguagem Visual em livros didáticos infantis. 15º Encontro Nacional da ANPAP. Anais do 15º Encontro Nacional. Arte: limites e contaminações. Salvador, 2006.

CRENZEL, Silvina Ruth. **A ilustração infantil como recurso narrativo**: influência das imagens na leitura de histórias por crianças.2009. 213 f. Tese (Doutorado em Design) - Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2009.

DICK, Maurício Elias; POSSATTI, Giovana Marzari; MATTÉ, Volnei Antônio; RAVANELLO, Ricardo Brisólla. A análise do usuário no projeto de livro digital para tablets. **10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, 2012.

DICK, Maurício Elias; POSSATTI, Giovana Marzari; MATTÉ, Volnei Antônio; RAVANELLO, Ricardo Brisólla. A análise do usuário no projeto de livro digital para tablets. **10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, 2012.

DOURADO, Stella Moreira; ODDONE, Nanci Elizabeth. A arquitetura do livro digital na plataforma google: um estudo exploratório. **Enc. Bibli: R. Eletr. Bibliotecon. Ci. Inf.**, Florianópolis, v.17, n.34, p.131-141, maio./ago. 2012. Disponível em:< >. Acesso em: 25 jun. 2014.

FARBIARZ, Alexandre; FARBIARZ, Jackeline Lima. Do códice ao eBook: o texto e o suporte. In: COELHO, Luiz Antonio L. ; FARBIARZ, Alexandre (org.). Design: Olhares sobre o livro. Teresópolis : Editora Novas Idéias, 2010. p. 114-138

FLATSCHART, Fábio. **Livro Digital etc**. Rio de Janeiro: Brasport, 2014.

FLAVELL, John H.; MILLER, Patrícia H.; MILLER, Scott A.; DORNELES, Beatriz V. **Desenvolvimento Cognitivo**. 3 ed. Porto Alegre: Editora Artes Médicas Sul Ltda, 1999.

FONSECA, Joaquim da.**Tipografia & Design Gráfico**: design e produção gráfica de impressos e livros. Porto Alegre: Bookman, 2008.

FURTADO, Cássia Cordeiro. **Rede Social de Leitores e Escritores Juniores – Portal Biblon**: A integração social on-line como catalisador da leitura, criação, expressão e partilha. 2013. 312 f. Tese (Doutorado em Informação e Comunicação em Plataformas Digitais) - Universidade deAveiro, Porto, 2013.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOMES, F. C. et al. Elementos que influenciam a Experiência do usuário na utilização de web sites. In: INTERCOM –SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA COMUNICAÇÃO, 38., Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: INTERCOM, 2015. Disponível em: < <http://docplayer.com.br/2345336-Elementos-que-influenciam-a-experiencia-do-usuario-na-utilizacao-de-web-sites-1.html>>. Acesso em: 10 mar. 2016.

GONÇALVES, B. S. ; STUMPF, Alexandro ; VASCONCELOS, Ketlen. **Livro digital: ensaio de interação no formato EPUB**. In: P & D Design 2012, 2012, São Luiz. P & D Design 2012. São Luiz: Universidade Federal do Maranhão, 2012.

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II: Como criar e produzir livros**. São Paulo: Edições Rosari, 2007.

HECK, L. A. **A borboleta azul**. Lajeado: UNIVATES, 2006. Disponível em: <<http://www.portal-biblon.com/livro.aspx?livroID=4>>. Acesso em 10 maio, 2016.

_____. **O mistério do anel de pérola**. Lajeado: UNIVATES, 2008. Disponível em: <<http://www.portal-biblon.com/livro.aspx?livroID=5>>. Acesso em 10 maio, 2016.

HENDEL, Richard. **O design do livro**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

JORDAN, Patrick W. **An introduction to usability**. London: Taylor & Francis, 1998. 120 p.

KROON, Richard W. **A/VA to Z: An Encyclopedic Dictionary of Media, Entertainment and Other Audiovisual Terms**. Londres: McFarland, 2014.

KULPA, Cíntia Costa; PINHEIRO, Eluza Toledo; SILVA, Régio Pierre da. A experiência do usuário no desenvolvimento de interfaces digitais acessíveis para deficientes de baixa visão. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ERGONOMIA E USABILIDADE DE INTERFACES HUMANO - COMPUTADOR, 12., 2012, Natal. **Anais...** Natal: 12 USIHC, 2012.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LINDEN, Sophie Van Der. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

LINS, Guto. **Livro infantil?: projeto gráfico, metodologia, subjetividade**. São Paulo: Rosari, 2002.

LOURENÇO, Daniel Alvares. **Tipografia para livro de literatura infantil: desenvolvimento de um guia com recomendações tipográficas para designers**. 2011, Dissertação (Mestrado em Design), Programa de Pósgraduação em Design, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2011.

LOPES, Affonso Wallace Soares. Design e Editorial. In: NICOLAU, Raquel Rebouças A. **Zoom**: design, teoria e prática. João Pessoa: Ideia, 2013.

MACHADO, J.L. **A bruxa e o caldeirão**. Edições vertical, 2006. Disponível em: <<http://www.portal-biblon.com/livro.aspx?livroID=1>>. Acesso em 10 maio, 2016.

MARTINS, Rosana de Freitas; MERINO, Eugenio Diaz. **A gestão do design como estratégia organizacional**. 2. ed. Rio de Janeiro: Rio Books, 2011.

MIYAGAWA, Mamoru. **Legibilidade e leiturabilidade**: qual a diferença?. 2013. Disponível em <<http://chocoladesign.com/qual-a-diferenca-legibilidade-e-leiturabilidade>>. Acesso em 25 jun. 2015.

OKIDA, M. **Roxo com bolinhas amarelas**. [S.l]: Design Gráfico, Comunidade Brasileira de Design, 2002. Acesso: Fevereiro, 18, 2009, Web site: www.designgrafico.art.br/comapalavra/roxo.htm.

PAULO, Joana Rita de Jesus. **Design editorial**: A ilustração e a interactividade no livro para a infância. 2014. 211 f. Relatório (Estágio Acadêmico de Natureza Profissional) – Faculdade de Arquitetura , Universidade de Lisboa, Lisboa, 2014.

PASSOS, Paula Caroline Schifino Jardim. **Interad**: uma metodologia para design de interface de materiais educacionais digitais. 2011. 182 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2011.

PIRES, Julie de Araújo. **A reconstrução do livro**: um estudo em design das possibilidades do livro a partir da hipertextualidade eletrônica. Dissertação (Mestrado em Design), Departamento de Artes e Design, Rio de Janeiro: Pontifica Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2005.

PORTO EDITORA. **Gaspar e o bebê**. 2016. Disponível em: <<http://www.portal-biblon.com/livro.aspx?livroID=2>>. Acesso em 10 maio, 2016.

PRENSKY, M.: Digital Natives Digital Immigrants. In: PRENSKY, Marc. On the Horizon. NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October (2001a). Disponível em <<http://www.marcprensky.com/writing/>>. Acesso em 20 jun. 2015.

PREECE, Jenny; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de Interação**: Além da Interação Humano-Computador. Bookman: São Paulo, 2005.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de interação**: além da interação humano-computador. Trad. Isabela Gasparini. 3 ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2.ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RAMOS, Oswaldo Alcanfor; WITTER, Geraldina Porto. **Influência das cores na motivação para leitura das obras de literatura infantil**. 2008.

Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pee/v12n1/v12n1a04.pdf>>. Acesso em: 22 maio. 2016.

ROCHA, C., & Nogueira, M. **Design Gráfico: Panorâmica das Artes Gráficas II**. Lisboa: Plátano, 1999.

ROTO, Virpi et al. **User Experience White Paper: Bringing clarity to the concept of user experience**. 2011. Disponível em: <<http://www.allaboutux.org/files/UX-WhitePaper.pdf>>. Acesso em: 03 mar. 2016.

ROYO, J. **Fundamentos do design: Design Digital**. 1. ed. São Paulo: Rosari, 2008.

SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Ana Maria. **Avaliação e projeto no design de interfaces**. 1. ed. Teresópolis – RJ: 2AB, 2008.

SASSOON, Rosemary e WILLIAMS, Adrian 2000. **Why Sassoon?**. Disponível em: <<http://www.clubtype.co.uk/Why%20Sassoon.pdf>>. Acesso em: 21 jun. 2015.

SEHN, Thaís Cristina; SILVA, Dennis Messa da; FRAGOSO, Suely. A ação do leitor sobre o design do livro. **Seminário de História da Arte - UFPel**, v. 3, n 1, 2013. Disponível em: <<http://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/Arte/article/view/2996>>. Acesso em 20 jun. 2015.

SMANIOTTO, M. C.; RIBEIRO, V. G.; SILVEIRA, S. R. **Evolução tecnológica de produto: o caso do livro**. *Design & Tecnologia*, v. 2, p. 33-37, 2011. Disponível em: <<http://www.pgdesign.ufrgs.br/designetecnologia/index.php/det/article/viewFie/66/40>>. Acesso em: 25 jun. 2014.

STUMPF, Alexandre. **A interação no livro digital em formato epub: Potencialidades da hipermídia em obras histórico – regionais**. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós – Graduação em Design e Expressão Gráfica, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2013.

SOUZA, M. **Guia de de Tipos: Métodos para o uso das Fontes de Pc**. [s.l: s.n], 2002. Disponível: <http://www.infoamerica.org/museo/pdf/guia_de_tipos01.pdf>. Acesso 30 jun. 2015.

TEIXEIRA, Deglaucy Jorge. **A interatividade e a narrativa no livro digital infantil: proposição de uma matriz de análise**. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Design e Expressão Gráfica, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

VIRTUAL BOOKS. **A festa no céu**. 2000. Disponível em: <<http://www.portal-biblon.com/livro.aspx?livroID=3>>. Acesso em 10 maio, 2016.

WILLBERG, Hans Peter; FORSSMAN, Friedrich. **Primeiros Socorros em Tipografia**. São Paulo: Edições Rosari, 2007.

WOLF, Peter J. **Design gráfico**: um dicionário visual de termos para um design global. São Paulo: Blücher, 2011. 135 p.

ZAPPATERRA, Y. **Diseño editorial**: periódicos y revistas. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2008.

ZAPPATERRA, Y.; CALDWELL, C. **Design editorial**: jornais e revistas/mídia impressa e digital. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Termo de autorização

À ESCOLA UEB Maria Rocha,

Meu nome é Edilson Thialison da Silva Reis, sou mestrando do Programa de Pós – Graduação em Design da Universidade Federal do Maranhão sob orientação da Prof. Dra. Cássia Cordeiro Furtado – Professora Adjunta da mesma Universidade.

Minha pesquisa de dissertação será um estudo de caso do Portal Biblon (www.portal-bilbon.com) com o intuito de “analisar a influência dos elementos do Design Editorial na experiência do usuário infantil com ebooks do Portal Biblon. O Portal Biblon é uma plataforma na web que disponibiliza livros digitais e permite a formação de uma rede social entre os utilizadores, a partir das interações proporcionadas.

Venho por meio deste, solicitar a permissão da escola para realização dessa pesquisa juntamente com as crianças.

Levando em consideração que está pesquisa será aplicada no mesmo horário que o projeto e não prejudicará os alunos em relação a carga horária, pois as atividades serão desenvolvidas concomitantemente.

Estamos à disposição para apresentar a pesquisa e esclarecer qualquer dúvida em relação a pesquisa.

Agradeço pela gentileza, contribuição e incentivo à pesquisa.

São Luís, 19 de fevereiro de 2016.

Edilson T. da S. Reis
edilson.sreis@gmail.com
98111-3414/988825-3540

Prof^ª. Dr^ª. Cássia Furtado
cassia.furtado@ufma.br
98189-4407

APÊNDICE B – Roteiro para a observação.

Este **Guia** apresenta de forma sucinta como conduzir o **Ensaio de Interação e Questionário de Satisfação** sobre a interação do usuário infantil com livros digitais.

Ensaio de Interação e Questionário de Satisfação UX do AVA/Curso da UNA-SUS/UFMA

Participantes

Crianças, gênero masculino e feminino, do terceiro e quarto ano com faixa etária entre 08 a 12 anos da Escola Ana Maria Rocha . Total de **26 participantes**.

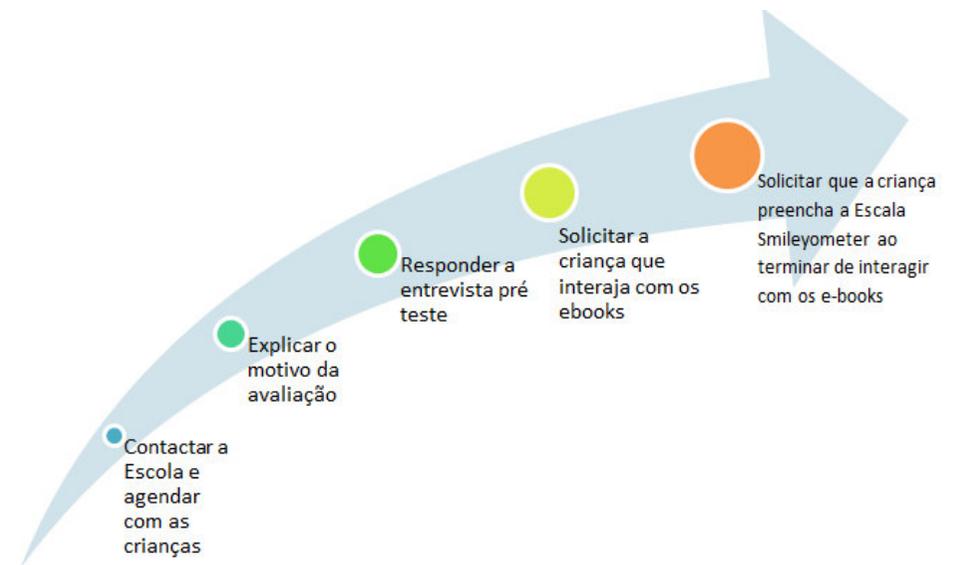
Material

- **Livros mais lidos disponibilizados no Portal Biblon** (http://www.portal-biblon.com/livros_top5.aspx)
- **Entrevista Pré - teste**
- **Questionário de satisfação**
- **Escala de satisfação - Smileyometer**
- **Entrevista Pós - teste**

Procedimentos

O teste será realizado com cada criança individualmente. Primeiro explicar sobre o motivo da realização do teste e o que vai ser avaliado (e-books do Portal Biblon), em seguida explicar a forma que será realizado o teste (navegação seguida de entrevista e questionário de satisfação). Em seguida conduzir a realização do teste registrando as respostas e reações dos participantes por escrito ou por fotos. Observar durante o ensaio de interação: realização da tarefa; dúvidas durante a navegação; auxiliar nas tomadas de decisão; e sugestão de melhoria de melhoria para o material.

Síntese dos procedimentos:



Algumas considerações para o pesquisador na coleta de dados

Sobre a pesquisa

- Informe a **importância da participação** das crianças para melhoria de futuros ebooks disponibilizados no Portal Biblon;
- Deixe claro que o **e-book é que está sendo avaliado**, diminuindo a tensão e deixando as crianças mais a vontade.

Atenção no teste

- Esteja atento às **reações e respostas** dos participantes durante o teste;
- **Não ajude o participante** a realizar as tarefas, a não ser que **solicite** sua ajuda;
- Mantenha uma **postura/atitude neutra** durante a condução do teste. Não emita opinião sobre o desempenho do participante;
- Se você não compreender alguma ação/atitude do participante durante as tarefas, pergunte ao mesmo **antes de aplicar o questionário de satisfação**;
- No questionário de satisfação, **observe** se o participante está **hesitante** em responder alguma questão. Se for o caso, permita que ele **interaja** com o material outra vez para melhor responder ao questionário.

Guia para coleta de dados e Questionário de satisfação

Fonte: Adaptado de: **SPINILLO, Carla G.; PADOVANI, Stephania** (Coord). Guia para coleta de dados do Ensaio de Interação - UX e Questionário de satisfação. UNASUS: São Luís, 2014.

APÊNDICE C – Perfil dos usuários.

1. Informações pessoais

1.1 Gênero: M () F ()

2. Quantos anos você tem _____

3. Qual seu ano na escola? _____

4. Você gosta de ler?

 Sim Um pouco Não Outro

4.1 Se a resposta for sim, o que mais gosta de ler?

 Gibi Livros de histórias Contos Poesia Revistas Outro _____

5. Você já leu livros digitais?

 Sim Não

5.1 Se a resposta for sim você prefere livros impressos ou livros digitais? Por quê?

5.2 Onde costuma ler os livros digitais?

 computador smartphones tablets

6. Quais são os seus livros preferidos?

7. Tem livros na sua casa? Na escola?

APÊNDICE D – Questionário de Satisfação.

Livro:

Ordem de escolha:

Por que escolheu esse livro?

		Visão Geral				
VISÃO GERAL						
	O quanto você gostou desse livro?					
	Se tivesse que ler esse livro mais uma vez ficaria...					
Gostaria de dizer mais alguma coisa do livro?						
		Tipografia				
TEXTUAIS						
	O que você achou do tamanho das letras....					
	Gostaria de dizer mais alguma coisa sobre a letra?					
			Parágrafos			
						
Em relação ao tamanho dos parágrafos qual carinha você daria?						
Gostaria de dizer mais alguma coisa sobre o texto do livro?						

Ilustrações						
GRÁFICOS						
	O que você acha da quantidade de desenho?					
	O que você achou das cores dos desenhos?					
	O que você achou do desenho da capa?					
	Gostaria de dizer mais alguma coisa sobre os desenhos?					
	Cores					
						
O que achou você das cores da capa?						
O que você achou das cores de dentro da história?						
Gostaria de dizer mais alguma coisa sobre as cores?						

Diagramação						
Diagramação						
	A forma como o texto aparece no livro me deixou?					
	O que você achou da posição dos desenhos nesse livro?					

APÊNDICE E - Pós – Teste.

DEPOIS DE USAR O PORTAL

Qual dos livros você mais gostou? O que chamou mais atenção?

Qual dos livros você não gostou? Por que?

Você vai usar o Portal Biblon outra vez?

ANEXO

ANEXO A – Autorização do CONSEPE.





UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO

Fundação Instituída nos termos da Lei 5.152 de 21/10/1966
São Luís - Maranhão

RESOLUÇÃO Nº 1262-CONSEPE, de 14 de abril de 2015.

Homologa Projetos de Pesquisa.

O Reitor da Universidade Federal do Maranhão, na qualidade de **PRESIDENTE DO CONSELHO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO**, no uso de suas atribuições estatutárias e regimentais;

Considerando o que decidiu referido Conselho em sessão desta data;

RESOLVE:

Art. 1º

HOMOLOGAR os Projetos de Pesquisa, adiante relacionados:

- I. Processo nº 6300/2012-52.* Obtenção e caracterizações de biocimentos a base de hidroxiapatita nanométria para uso odontológico, do Centro de Ciências Sociais, Saúde e Tecnologia;
- II. Processo nº 17594/2012-48.* Nas entrelinhas de O Conciliador: a cidade de São Luís no primeiro jornal do Maranhão (1821-1823), do Centro de Ciências Sociais, Saúde e Tecnologia;
- III. Processo nº 4334/2013-93.* Tecnologias digitais e aquisição de segunda língua, do Departamento de Letras;
- IV. Processo nº 5982/2013-67.* O nome próprio: um estudo sobre seus efeitos no funcionamento psíquico, do Departamento de Psicologia;
- V. Processo nº 10726/2013-91.* Grupo de Pesquisas e Estudos Fonético-Fonológicos em Inglês e Português - GPEFFIP, do Departamento de Letras;
- VI. Processo nº 11146/2013-11.* Os sinais maranhenses da língua de sinais brasileira: contribuições para seu uso e difusão em ambientes digitais, do Departamento de Letras;
- VII. Processo nº 11587/2013-13.* Comportamento sexual e acessibilidade aos serviços de saúde entre pessoas surdas no município de São Luís/MA, do Departamento de Farmácia;
- VIII. Processo nº 13086/2013-71.* Fabrica Santa Amélia: a memória através do olhar da comunidade, do Departamento de Turismo e Hotelaria;
- IX. Processo nº 16995/2013-61.* O trabalho docente em uma Universidade Federal frente à interiorização da educação superior, do Departamento de Psicologia;
- X. Processo nº 17008/2013-46.* Comunidades quilombolas e indígenas entre as bacias dos rios Turiaçu e Gurupi: construindo agendas comuns, pela qualidade de vida, do Departamento de Sociologia e Antropologia;



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO

Fundação Instituída nos termos da Lei 5.152 de 21/10/1966

São Luís – Maranhão

- XI. Processo nº 17507/2013-33.* Avaliação do balanço líquido e de materiais na interface continente-oceano da costa maranhense: Igarapés Perizes e Sampaio, Baía do Arraial/MA, do Departamento de Oceanografia e Limnologia;
- XII. Processo nº 18183/2013-51.* Implantação do sistema de informatização do Centro de Documentação e Informação em Letras Sociais e Serviço Social - CDILUSS, do Departamento de Biblioteconomia;
- XIII. Processo nº 18234/2013-44.* Controle do desmatamento e municipalização da regulação ambiental na Amazônia brasileira, do Departamento de Sociologia e Antropologia;
- XIV. Processo nº 18376/2013-10.* Pólo Parque dos Lençóis: uma investigação sobre o grau de atratividade do município Barreirinhas e seus povoados, do Departamento de Turismo e Hotelaria;
- XV. Processo nº 18721/2013-10.* Desenvolvimento de um calorímetro semi-adiabático de relaxação térmica para medidas em função da temperatura, do Centro de Ciências Sociais, Saúde e Tecnologia;
- XVI. Processo nº 18958/2013-98.* Interface organizacional para jogos de computador, do Departamento de Informática;
- XVII. Processo nº 19795/2013-61.* Empreendedorismo cultural: perspectivas para o desenvolvimento do turismo cultural no bairro da Madre Deus em São Luís/MA, do Departamento de Turismo e Hotelaria;
- XVIII. Processo nº 19798/2013-02.* Museu comunitário: histórias de vida da Vila Embratel, do Departamento de Turismo e Hotelaria;
- XIX. Processo nº 19918/2013-63.* Historicidade e ficcionalidade no Tristão alemão de Gottfried Von Strassburg (c. 1210), do Departamento de História;
- XX. Processo nº 4417/2014-63.* Livros digitais, sistemas hipermediáticos e partilha literária para leitores infantis, do Departamento de Biblioteconomia;
- XXI. Processo nº 1068/2015-17.* A influência da pressão hidrostática e da temperatura sobre as transições de fase de cristais aminoácidos complexados com ácidos usando difração de Raios-X e espalhamento Raman, do Campus de Bacabal.
- Dê-se ciência. Publique-se. Cumpra-se.
- São Luís, 14 de abril de 2015.

Prof. Dr. NATALINO SALGADO FILHO