

## Narrativa digital interativa multilinear:

### *Um relato do processo de produção do appbook infantil “Uma Jornada de Coragem”<sup>1</sup>*

José Fernandes Beckman da SILVA<sup>2</sup>

CESAR School, Recife, PE

Nilson Valdevino SOARES<sup>3</sup>

Laboratório de Manufatura e Análise de Games (MangLab), Recife-PE

## RESUMO

Neste artigo traçamos o relato do processo de desenvolvimento e produção do livro digital interativo “Uma Jornada de Coragem”, destinado ao público infantil. No trabalho abrangemos todas as fases do processo, desde sua concepção, até o produto mínimo viável (MVP) de alta fidelidade, contemplando também o planejamento do formato de implementação. **Através de uma metodologia específica e atentando as particularidades de cada projeto.**

**PALAVRAS-CHAVE:** games; livro interativo; livro digital infantil; *appbook*, relato de experiência.

## INTRODUÇÃO

A habilidade da leitura e a alfabetização possuem um longo processo histórico relacionado ao desenvolvimento humano, transformando profundamente as sociedades (GOODY; WATT, 1963; GOODY, 1968). Mesmo o hábito leitura por prazer, de obras de ficção, tem sido associado com diversos benefícios, incluindo uma maior compreensão das formas de pensar e motivações de outras pessoas (KIDD; CASTANO, 2013), maior sucesso acadêmico (WHITTEN; LABBY; SULLIVAN, 2016) e mesmo uma maior longevidade (BAVISH; SLADE; LEVY, 2016). A leitura é também, uma forma de conhecer o mundo:

[...] não se esgota na decodificação pura da palavra escrita ou da língua escrita, mas que se antecipa e se alonga na inteligência do mundo. A leitura do mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não possa prescindir da continuidade da leitura daquele (FREIRE, 2000).

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games, XXIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – PUC-Minas – 4 a 8 de setembro 2023.

<sup>2</sup> Pós-graduado em Design de Interação para Artefatos Digitais – CESAR School - PE, email: fernandesbeckman@gmail.com.

<sup>3</sup> Doutor em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo e Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco. É coordenador do Laboratório de Manufatura e Análise de Games, e-mail: nilsonsoares@gmail.com.

Ou seja, a prática de ler não está relacionada apenas à leitura de um texto, no sentido tradicional, sendo constituída exclusivamente da interpretação da linguagem e da escrita. Na perspectiva de Freire (2000), a atividade se manifesta de diversas formas, de modo que, mesmo antes de uma criança se alfabetizar ela, já *lê* o mundo que a cerca.

A literatura na educação infantil mostra sua relevância antes mesmo da criança desenvolver a própria habilidade de ler, onde se verifica que o quanto mais cedo se inicia a leitura, por adultos, *para* as crianças, melhor para o desenvolvimento infantil ((NIKLAS; COHRSEN; TAYLER, 2016), mostra-se como de relevância o estímulo à conformação de novos e assíduos leitores, indivíduos que enxerguem o momento da leitura para além de eventuais obrigações ou tarefas.

Nesse sentido, devemos ressaltar uma significativa mudança na forma como a experiência da leitura foi e tem sido encarada. Recursos de interatividade, multimídia e gamificação oferecem um vasto campo de domínios semióticos dentro de um mesmo artefato digital.

Segundo nos fala Gee (2003), qualquer conjunto de práticas que recruta uma ou mais modalidades para comunicar tipos distintos de significados é um domínio semiótico, como por exemplo, linguagem oral ou escrita, imagens, equações, símbolos, sons, gestos, gráficos, artefatos, etc. Neste contexto, temos os *appbooks* ou livros digitais interativos, que, por sua vez, são uma mudança na forma do leitor se relacionar com a leitura, não só no processo em si, como também na natureza e forma das narrativas, e suas diversas possibilidades de leitura, interação e compreensão.

No entanto, ao invés da benéfica exploração dessas novas possibilidades, o que temos observado é uma crescente falta de estímulo das crianças à leitura, seja dentro das famílias ou nas instituições de educação formal. Some-se a essa acomodação, a cultura da educação formal, que nos apresenta a leitura como obrigação, estimulando um letramento limitado ao superficial.

Segundo Nunes *et al.* (2012), mais importante do que ensinar vogais e alfabetos nas séries iniciais do ensino fundamental, seria apresentar aos alunos o contato com a língua escrita e com diferentes tipos de linguagens, pois é a partir daí que eles aumentarão sua compreensão, poderão fazer múltiplas leituras do mundo que os cerca, e que é preciso entender que gostar de ler não é um dom, mas um hábito que se adquire e investir em pequenos leitores é uma das muitas maneiras de semear futuros leitores assíduos.

Nesse contexto, envisionamos a construção de um artefato digital interativo, um *appbook*, que abrangesse diversos domínios semióticos, e com requisitos narrativos, estéticos e de interatividade percebidos como necessários para acessar o interesse do público proposto, o público do universo infantil, aliando a multimodalidade das novas tecnologias e o letramento digital, com a imersão nos mundos de fantasia.

Tomando como ponto de partida narrativas clássicas de RPG de mesa e a jornada do herói, escrevemos uma história original, chamada *Uma Jornada de Coragem*, em duas versões: uma não-linear, para o *appbook*, e outra adaptada da versão interativa, uma linear, materializada em um livro físico.

Este artigo foca na versão interativa e digital, o *appbook*, compreendendo o período de desenvolvimento entre outubro de 2022 e julho de 2023. Gostaríamos de ressaltar que as últimas etapas do processo ainda estão em andamento, como veremos a frente.

## 2. METODOLOGIA

Este artigo trata essencialmente de um estudo descritivo, consistindo do relato de experiência do processo de desenvolvimento do *appbook Uma Jornada de Coragem* (Figura 1), e como tal, possui caráter qualitativo.

**Figura 1** – tela inicial de *Uma Jornada de Coragem* em sua versão digital interativa.



Fonte – elaboração própria.

---

Tomamos, como ponto de partida, o modelo de fluxo para design de livros digitais infantis, proposto por Teixeira, Maritan e Gonçalves (2016). Os autores integram processos advindos do design gráfico e do design digital, criando um modelo próprio:

Por meio de uma análise comparativa verificou-se as sincronias entre os procedimentos de design propostos pelas áreas de design editorial, design de hipermídia com foco na experiência do usuário e design de games. Isto posto, elaborou-se uma proposta de fluxo de design com natureza híbrida para o livro digital interativo infantil integrando as respectivas áreas (TEIXEIRA; MARITAN; GONÇALVES, 2016).

Os autores propõem um modelo de fluxo baseado em quatro estágios:

- a) **Pesquisa e conceituação:** onde se encontram os passos da definição, pesquisa, estratégia, escopo, Conceituação e validação com o cliente;
- b) **Ideação e prototipagem:** com as etapas da geração de ideias, testagem de protótipos, estrutura, esqueleto, pré-produção, espelho e arquitetura da informação, e validação com a equipe, cliente, *stakeholders* e público-alvo;
- c) **Execução e implementação:** consistindo dos passos de seleção, implementação, superfície, produção, organização dos metadados e teste de protótipos;
- d) **Distribuição e atualização:** subdivida entre as etapas de controle de qualidade, lançamento, aprendizado, manutenção e validação.

A partir da estrutura básica acima, elaboramos adaptações de modo a adequar o processo à nossa realidade de estrutura, recursos e tempo. Como resultado, propomos a estrutura abaixo, com sub etapas específicas relacionadas diretamente ao processo do artefato em desenvolvimento:

- a) **Pesquisa e conceituação**, contendo: definição de problema, objetivos, pesquisa *desk*, pesquisa bibliográfica, público-alvo, pesquisa de similares.
- b) **Ideação (narrativa e projeto visual)**, contendo:
  - a. *construção da narrativa* – escrita da história em formato linear, fluxograma/mapa de ações, escrita da narrativa multilinear, roteiro e planejamento dos elementos e mecanismos de interação.

- 
- b. **projeto visual** – *moodboards* de cenários, tema, atmosfera, personagens, diagramação, *wireframes*, paleta de cores, fontes, ícones, título, *concepts*, *storyboards*.
  - c) **Prototipagem**, contendo: desenvolvimento de MVP (*minimum viable product*) de média fidelidade, testes com público-alvo, análise, ajustes, arte final, MVP de alta fidelidade.
  - d) **Execução e implementação**, contendo: programação, animação, sonorização, narração
  - e) **Distribuição e atualização**, contendo: *crowdfounding* para lançamento simultâneo de livro digital e impresso, divulgação em redes sociais, lançamento oficial do produto.

### 3. LETRAMENTO MULTIMODAL

Devemos neste ponto, ter em vista, a relevância, no mundo contemporâneo, da integração de diversas formas de linguagem, e como o aprendizado deve ir para além do letramento tradicional. Entendemos que a multimodalidade inerente aos *appbooks* infantis pode ser usada como importante artifício para estimular o letramento infantil e o hábito da leitura em crianças de um modo geral.

Tradicionalmente, as pessoas pensam na alfabetização como a capacidade de ler e escrever. Por que, então, devemos pensar em alfabetização de forma mais ampla, no que diz respeito ao vídeo games ou qualquer outra coisa, aliás? Existem duas razões. Primeiro, no mundo moderno, a linguagem não é a única comunicação importante. Hoje imagens, símbolos, gráficos, diagramas, artefatos e muitos outros símbolos visuais são particularmente significativos. Assim, a ideia de diferentes tipos de “alfabetização visual” parece ser importante. Além disso, muitas vezes hoje palavras e imagens de vários tipos são justapostas e integradas de várias maneiras (GEE, 2003, p.13, tradução nossa).

Ainda segundo Gee (2003), nesses textos multimodais (textos que misturam palavras e imagens), as imagens muitas vezes comunicam coisas diferentes das palavras e a combinação dos dois modos comunicam coisas que nenhum dos modos faz separadamente. A multimodalidade, no entanto, vai muito além de imagens e palavras,

---

incluindo efeitos sonoros, música, movimento, sensações corporais ou mesmo aromas. Assim, a ideia de uma alfabetização multimodal parece importante.

Gee (2003) lista uma gama de princípios correlacionando o aprendizado através dos jogos de vídeo games e o aprendizado tradicional, e reitera que cada um destes princípios é igualmente relevante para aprendizagem em jogos de videogames e aprendizagem em áreas de conteúdo nas salas de aula.

Os *appbooks*, como artefatos interativos lúdicos, se realiza como objeto com diversas similaridades, com uma proximidade, com os jogos. Deste modo, um *appbook* possui diversos dos princípios listados pelo autor. Abaixo, fazemos a exposição de alguns dos mais relevantes para o projeto em questão:

- a) **Princípio de aprendizagem ativa e crítica todos:** os aspectos do ambiente de aprendizagem (incluindo as maneiras pelas quais o domínio semiótico é projetado e apresentado) são configurados para encorajar a aprendizagem ativa e crítica, não passiva.
- b) **Princípio de design:** aprender e apreciar os princípios de design e design é essencial para a experiência de aprendizagem.
- c) **Princípio semiótico:** aprender e apreciar as inter-relações dentro e através de vários sistemas de signos (imagens, palavras, ações, símbolos, fatos artísticos, etc.) como um sistema complexo é essencial para a experiência de aprendizagem
- d) **Princípio de rotas múltiplas:** existem várias maneiras de progredir ou seguir em frente. Isso permite que os alunos façam escolhas, confiem em seus próprios pontos fortes e estilos aprendizagem e resolução de problemas, ao mesmo tempo em que explora alternativas estilos.
- e) **Princípio do significado situado:** os significados dos signos (palavras, ações, objetos, artefatos, símbolos, textos, etc.) estão situados na experiência corporificada. Significados não são gerais ou descontextualizado. Quaisquer que sejam os significados de generalidade que venham a têm é descoberto de baixo para cima através de experiências incorporadas.

- 
- f) **Princípio multimodal:** o significado e o conhecimento são construídos através de várias modalidades (imagens, textos, símbolos, interações, desenho abstrato, som, etc.), não apenas palavras.
- g) **Princípio do conhecimento intuitivo:** o conhecimento intuitivo ou tácito construído em repetidas práticas e experiências, muitas vezes em associação com um grupo de afinidade, conta muito e é honrado, não apenas o conhecimento verbal e consciente é recompensado.

Todos eles nos levam diretamente a conclusão de que, todo estímulo acerca do letramento, aprendizado e do incentivo à leitura, segue no caminho da multimodalidade, passa, ou deveria passar, pela interação de diversos sistemas de signos e campos semióticos para além do verbal/textual, e é construído respeitando a experiência do aluno, ou no nosso caso o público infantil.

#### 4. *APPBOPKS* E INTERATIVIDADE

Um *appbook* consiste de um livro-aplicativo. São livros digitais interativos, geralmente elaborados para consumo em *tablets* ou *smartphones*.

Podemos traçar uma linha do tempo que vai desde os manuscritos antigos, passando pelos livros impressos (a partir da prensa de tipos móveis de Gutenberg), até chegarmos aos livros eletrônicos (*ebooks*), que, são em essência, a transposição para o digital das páginas dos livros físicos. Os novos formatos passam a permitir um pouco mais de flexibilidade de interação com *links*, seleção e manipulação de texto, tornando assim, a experiência um pouco mais interativa. Mas, é a partir da popularização dos *smartphones* e *tablets*, que se consolida uma gama de possibilidades para o desenvolvimento comercial de interações sensoriais, de navegação, multilinearidade, narrativa, etc (sem desconsiderarmos a história prévia das narrativas em hipertexto nos computadores pessoais ou os livros não-lineares de aventura, como os RPG-solo).

O book app, ou seja, o livro digital interativo em formato aplicativo, permite maior flexibilidade, onde o leitor pode interagir com links, alterar, emendar, sair de um texto, mudar o idioma do texto escrito e narrado, navegar de forma não linear entre objetos, personagens, sumários visuais, games, animações e vídeos. Tudo isso acompanhado de som, enfim, uma mudança dramática nos hábitos de leitura. Este formato é indicado para tablets ou smartphones, que permitem interação



com câmera e experiências táteis, como: telas multitouch, sensor de localização (GPS), sensor de orientação (bússola), sensor de iluminação (ajustes de brilho da tela), sensores de movimento com o acelerômetro etc. Além da multimídia e dos elementos interativos, o uso de recursos com interações táteis pode afetar diretamente os elementos narrativos em uma história, pois a movimentação do dispositivo permite mover objetos na tela, inclusive sobre o texto escrito (TEIXEIRA, 2015, p. 48).

Conforme Miller (2014) ao nos relacionarmos com conteúdo interativo, estamos diretamente envolvidos com o material, manipulando, explorando ou influenciando-o de alguma maneira – ele destaca que o termo *interativo* indica uma experiência ativa, um relacionamento ativo entre usuário e conteúdo. Neste contexto, o autor estabelece seis tipos básicos de interatividade:

- a) **Troca estímulo-resposta:** o estímulo pode ser algo tão simples quanto clicar em uma imagem e ver uma pequena sequência animada ou ouvir um som engraçado. A troca estímulo-resposta seria um componente universal de todos os processos interativos.
- b) **A navegação:** o usuário pode navegar livremente pelo programa; em outras palavras, pode escolher o que fazer. A navegação seria também um componente universal de todos os processos interativos.
- c) **Controlar objetos virtuais:** atirar coisas, mover itens.
- d) **Comunicação:** o usuário pode se comunicar com outros personagens, incluindo *bots* e outros jogadores humanos.
- e) **Envio de informações:** isso geralmente envolve a entrada de dados em uma “caixa de coleta comunitária”. Por sua vez, os dados geralmente são reunidos ou computados e repassados aos usuários.
- f) **Aquisição de coisas:** o usuário pode receber ou adquirir coisas, que podem variar do virtual ao concreto, e os métodos para adquiri-lo pode variar muito também.

É neste ponto, que os *appbooks* começam a se aproximar dos jogos, em menor ou maior medida, a depender de quanto e como é explorada a narrativa e toda a gama de recursos narrativos à disposição.

Douglas Menegazzi, em entrevista (PROSA, ..., 2022), salienta que o excesso ou a presença de inúmeros recursos diferentes pode causar uma sobrecarga cognitiva do



---

leitor. Já Teixeira (2015), destaca que o objetivo da narrativa digital é oferecer uma experiência de leitura de qualidade, ao mesmo tempo que proporciona ao leitor um importante papel no desenvolvimento da história, e que, o desafio, neste caso, é manter a coerência e o equilíbrio entre a história, os meios de contá-la e a interatividade.

Fica claro então, que é preciso, direcionar, e dosar os recursos, de acordo com o público, para que funcionem em prol de enriquecer a narrativa, e trabalhando em conjunto para acrescentar camadas de sentido.

## **6. PROCESSO DE PRODUÇÃO DO APPBOOK UMA JORNADA DE CORAGEM**

Definida a problemática a ser trabalhada e os objetivos a serem alcançados, elaborou-se a premissa do produto: o desenvolvimento de um artefato digital em formato de *livro digital interativo infantil*. Nos subtópicos a seguir descrevemos com maiores detalhes os passos traçados em cada etapa do processo.

### **6.1 Pesquisa e conceituação**

A partir deste ponto, foi feito um aprofundamento do tema, através de pesquisas de público, do contexto onde o público e o produto estão inseridos, de produtos com características similares e extensa pesquisa bibliográfica (livros, artigos acadêmicos, relatos de experiências e podcasts) acerca da temática principal e tudo que a permeia. Referências estas, que dizem respeito ao público alvo, livros digitais interativos, gamificação, narrativa, dentre outros.

#### **6.1.1 Público Alvo**

Apesar de, anteriormente, ter brevemente, estabelecido como público alvo, o público infantil, foi necessária a escolha de uma faixa etária específica para direcionamento das diretrizes do trabalho.

Para Kohan (2013), a narrativa infantil, deve atravessar as vivências, sentimentos e conflitos dos leitores. Quanto menor a criança mais curta deve ser a narrativa.

Aos 3 anos deve haver predominância das ilustrações e possuir uma estrutura simples, vocabulário também simples, porém rico. Crianças nessa idade também gostam de ver refletido o seu mundo no mundo animal.

---

Com 5 ou 6 anos já podemos pensar em narrativas em etapas. São comuns histórias com 3 etapas e que incluem 3 personagens parecidos (os 3 porquinhos, os trigêmeos, etc). Pode haver um ou dois personagens vivendo uma aventura, experienciando o medo, surpresa e esperança, e final feliz.

A partir dos 8 anos, as temáticas de aventura, detetives, grupos de amigos, medo são temáticas atraentes, e tanto narrativas fantásticas e mitológicas como conflitos da vida real que abordem a família, a escola e o esporte são apreciados.

Já aos 12 anos, os protagonistas adolescentes, tal qual os leitores, vivendo romances sobre amizade, primeiro amor e problemas do entorno social, atraem um público que esta transicionando da infância para a adolescência.

Coelho (2000) classificou as fases do leitor infantil da seguinte forma:

- a) **Pré-leitor**, na faixa dos 15 meses a cinco anos, onde é indicado uma leitura mais imagética com sequência de cenas definidas;
- b) **Leitor iniciante**, a partir dos cinco a seis anos, a narrativa ainda prioriza imagens, com situações simples e lúdicas e inicia o primeiro contato com textos escritos;
- c) **Leitor em processo**, a partir dos oito anos, a narrativa deve trazer um conflito central que deve ser resolvido até o final da história em uma sequência linear;
- d) **Leitor fluente**, a partir dos dez anos, como a criança já domina o processo de leitura as imagens não são priorizadas e a estrutura de narrativa pode ser mais elaborada;
- e) **Leitor crítico**, a partir dos 12 anos, a narrativa pode se tornar mais complexa pois este público já domina o processo de leitura e possui uma reflexão mais aprofundada do texto.

Alinhado com o objetivo do trabalho, que é, estimular o novo leitor e incentivar o letramento multimodal, a faixa etária definida para nosso público foi de crianças em processo de alfabetização, a partir dos seis anos. Some-se a isso, o fato de que a exposição a telas por crianças muito novas é prejudicial a sua saúde. Segundo a Sociedade Brasileira de Pediatria, crianças com menos de 2 anos de idade devem ter zero exposição às telas, crianças entre 2 e 5 anos, não devem ser expostas a mais de uma hora de tela.

---

Apesar de termos em mente, que o letramento da forma como enxergamos, tem início muito antes da alfabetização formal, estes fatores também tiveram influência direta na escolha do público.

### **6.1.2 Pesquisa de similares**

O próximo passo, foi fazer uma pesquisa de produtos com características similares a proposta do nosso projeto, e uma breve análise das características dos mesmos, seus pontos positivos e negativos, baseado nas prévias leituras bibliográficas feitas acerca do tema.

## **6.2 Ideação**

Dentro dos processos de projetos em design, a ideação é a etapa de produção e seleção de alternativas, e se segue aos primeiros passos realizados na fase de imersão.

### **6.2.1 Construção da narrativa**

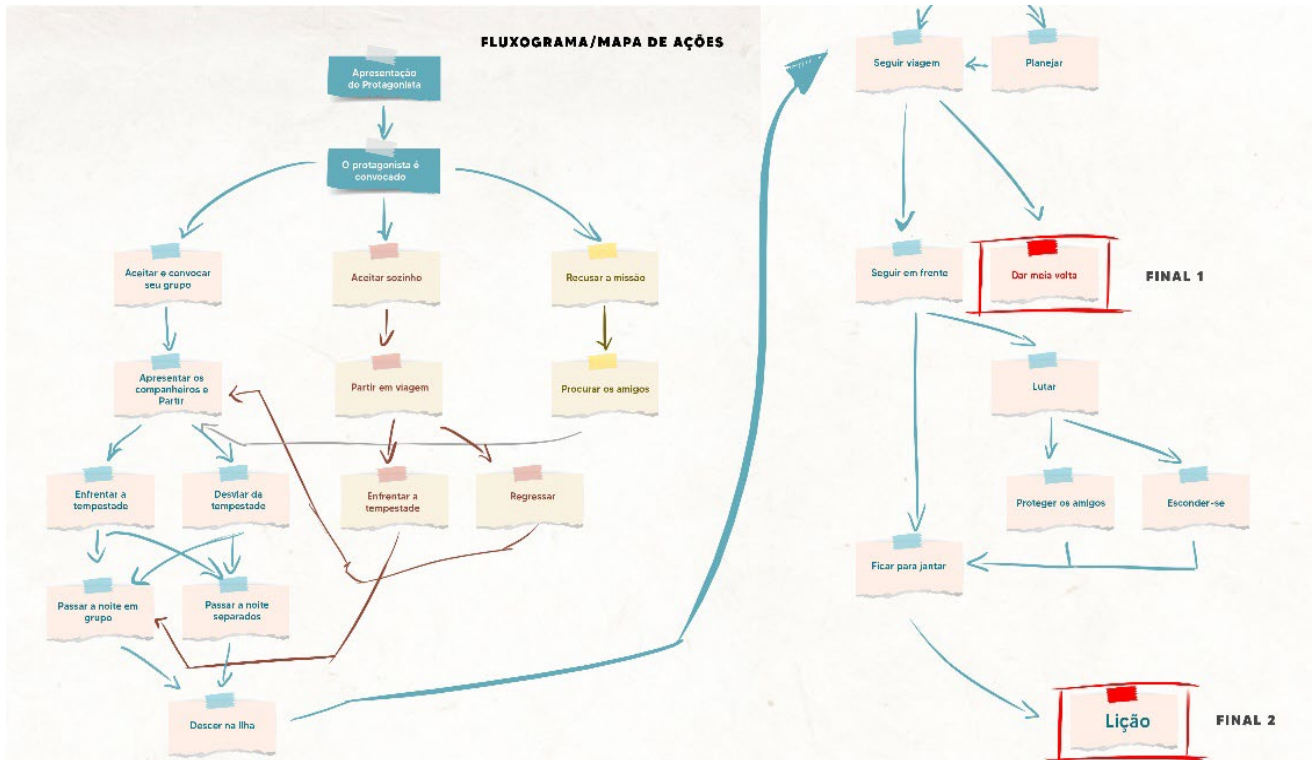
A princípio, foi escrita uma narrativa linear, com sua estrutura baseada na clássica jornada do herói.

A jornada do herói, é uma estrutura narrativa, inicialmente proposta por Joseph Campbell (1949), ao mapear em sua obra, pontos em comum de diversas histórias de sucesso, onde cada fase, conecta com a próxima e leva a história a frente, conectando o público com seu herói e com a mensagem da jornada.

Resumidamente, a Jornada do Herói divide-se em 12 etapas: 1. Mundo comum, 2. Chamada para aventura, 3. Recusa do chamado, 4. Encontro do Mentor, 5. O cruzamento do primeiro limiar, 6. Provas, aliados e inimigos, 7. Aproximação da caverna secreta, 8. Provação, 9. Recompensa, 10. Estrada de volta, 11. Ressurreição, 12. Retorno

Em seguida, foi construído feito um mapeamento das ações em formato de fluxograma (Figura 2), com a intenção de transformar a história anteriormente escrita, numa narrativa multilinear.

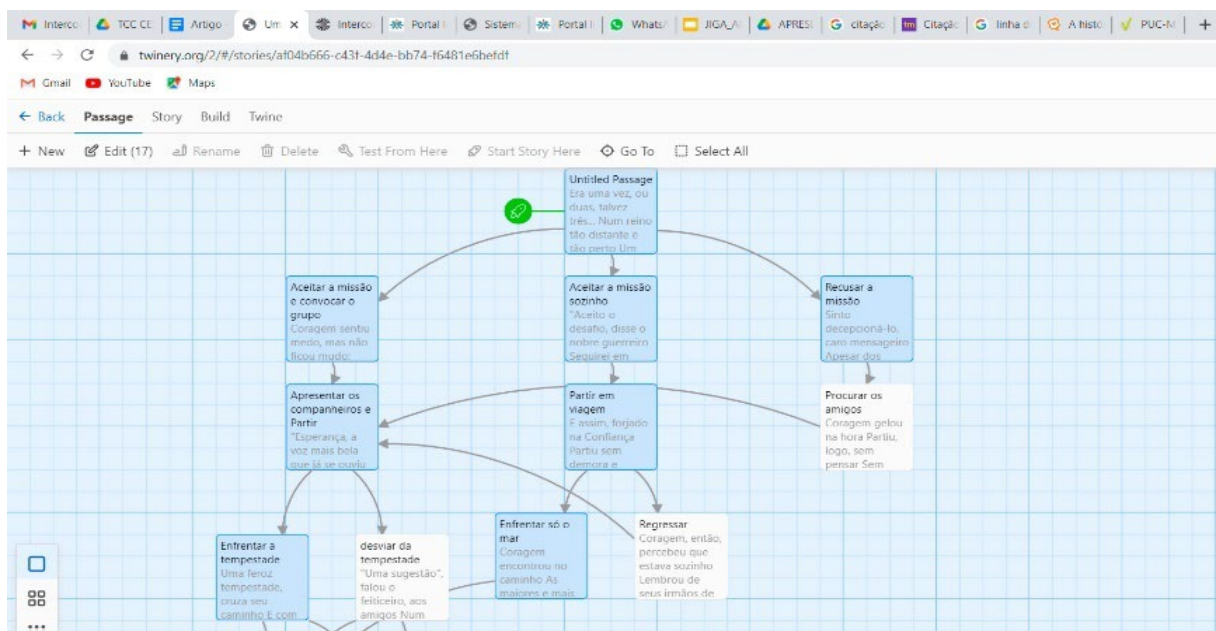
Figura 2 – Fluxograma das ações dos personagens.



Fonte – elaboração própria.

A construção da narrativa deu-se utilizando o *Twine*, uma ferramenta gratuita de escrita interativa (Figura 3).

Figura 3 – tela do Twine com a prototipação narrativa.



Fonte – elaboração própria.

Com a história devidamente escrita, ancorada nas decisões do fluxograma, o próximo passo foi a montagem de um roteiro. A fim de organizar as próximas etapas do projeto e facilitar a produção dos sketches, das interações, animações e da sonorização, o roteiro foi dividido por telas e consiste em 6 partes na seguinte ordem: número da tela e título, a descrição da cena, animação, interação realizada pelo usuário, sons e texto.

Seguindo a seguinte estrutura, como mostra o exemplo abaixo:

**Tela 1 - Apresentação do protagonista**

**Descrição da cena:** Coragem sentado na muralha do castelo olhando para o horizonte (animais e pessoas se movendo na vila)

**Animação:** Respiração do protagonista

**Interação:** sem interação

**Som:** Barulho de pessoas, Trilha sonora de fundo, Narração

**Texto:**

*Era uma vez, ou duas, talvez três...  
Num reino tão distante e tão perto  
Um pequeno grande cavaleiro: Coragem  
Sonhando que, enfim, chegaria sua vez  
De, pelo mundo afora e pelo mar aberto  
Viver grandes aventuras e viagens.*

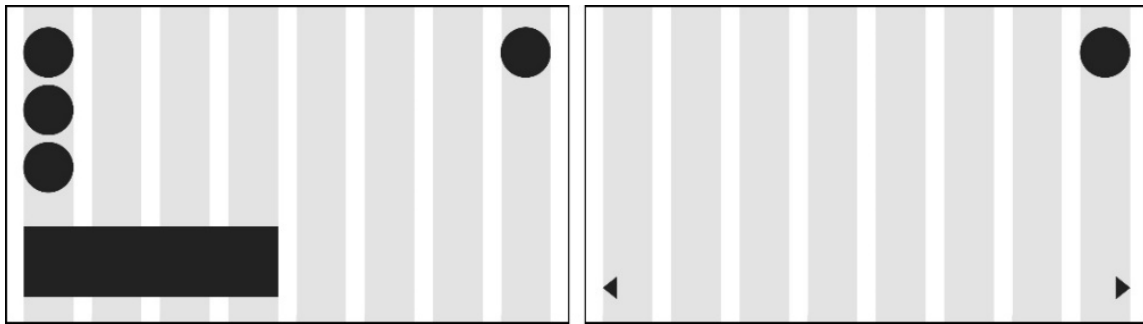
Alguns ajustes foram sendo feitos durante a produção criativa do artefato, e, como já foi dito anteriormente, o processo é fluido e não só pode, como deve ter suas fases revisitadas quando necessário.

### 6.2.2 Projeto visual

Neste momento do processo, definiu-se qual resolução seria a mais adequada para o *appbook*: 1080 x 1920 pixels ou Full HD, foi escolhida, por ser utilizada em grande parte dos smartphones e tablets top de linha e também nos de médio porte.

Decidida, então, a resolução no qual nosso *appbook* iria ser produzido, o próximo passo foi montar a diagramação base e os *wireframes* do nosso projeto (Figura 4).

**Figura 4** – wireframes do projeto



Fonte – elaboração própria.

Na página inicial: o título, botões de "ler", som, narração e botão de menu. Na página de menu: novamente o título, texto introdutório, botões de "ler", som, narração, créditos e fechar. Nas páginas subsequentes, botão de menu, e botões de avançar e retornar e, eventualmente botões de escolha (Figura 5).

**Figura 5** – telas e botões do *appbook*.



Fonte – elaboração própria.

A partir daí, então, foi feita uma seleção de referências visuais (cenários, atmosfera, personagens, títulos) e construídos *moodboards* para auxiliar e servir de inspiração na criação do universo proposto pela narrativa (Figura 6).



**Figura 6 – moodboard**



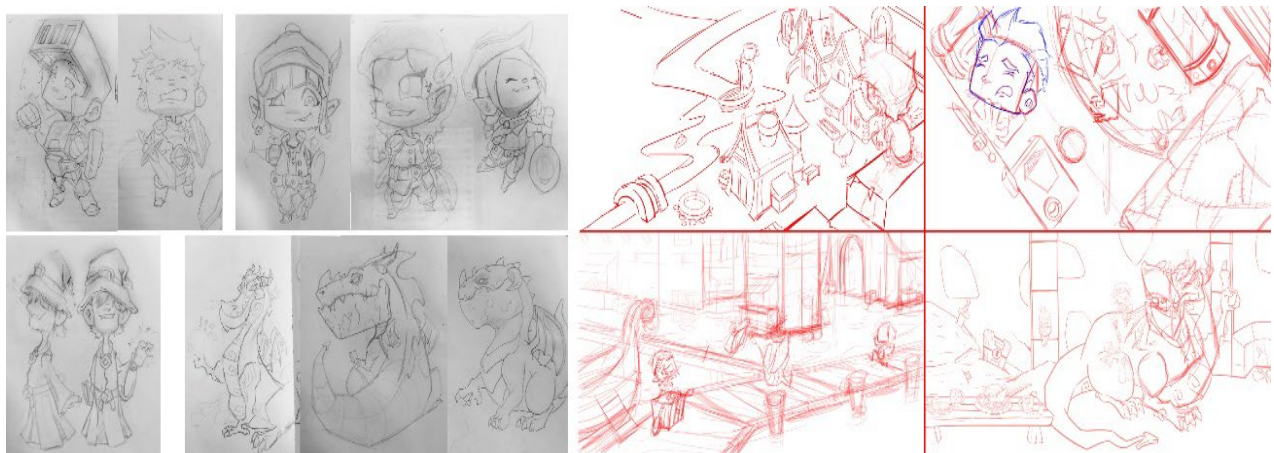
**Fonte** – elaboração própria, a partir de imagens coletadas na internet.

Nesta fase é definida a linguagem estética e a identidade do produto e da narrativa propriamente dita. Tendo como base e inspiração essas referências, foram decididos:

a) **Concepts e Storyboards** (FIGURAS 7 e 8).

Este é basicamente um processo criativo que se alimenta de todo processo anterior, (o público, suas preferências e gostos, a faixa etária, a narrativa, a temática). A partir das referências do moodboards, buscou-se encontrar um estilo adequado ao público-alvo, através da experimentação. Um importante detalhe neste processo, é a atenção para que as ilustrações, os textos e os botões estejam integrados. Por isso é de suma importância o planejamento prévio do roteiro e wireframes.

**Figuras 7 e 8 – concept art e storyboards.**



**Fonte** – elaboração própria.



b) **Paleta de cores base** (Figura 9).

A paleta de cores base, também vem carregada da mesma intenção dos *concepts* e *storyboards*. Transmitir a atmosfera e o tom da mensagem proposta, fugindo um pouco da paleta de cores já por vezes utilizada e reutilizada em livros infantis, como constatado em nossa pesquisa de similares.

**Figura 9** – paleta de cores selecionada.



Fonte – elaboração própria.

c) **Fontes** (Figura 10)

As fontes têm uma importância dupla neste processo. Integrar de forma coerente e coesa o projeto visual, como também, transmitir a mensagem de forma clara e objetiva, sendo imprescindível atentar a sua legibilidade, tamanho e contraste, lembrando, mais uma vez, que todos estes atributos têm sempre como seu referencial, nosso público-alvo. Foram utilizadas as fontes Caroni Regular e Delius SwashCaps.

**Figura 10** – tipografia utilizada no projeto.

Caroni regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
z  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
0123456789 (!@#  
\$%&.,?;:)

Delius SwashCaps

abcdefghijklmnopqr  
stuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
0123456789 (!@#  
\$%&.,?;:)

Fonte – [www.dafont.com](http://www.dafont.com)

d) **Título e Iconografia** (Figura 11)

Ainda na etapa de ideação, uma parte do tempo foi dedicada a Construção do Título de nossa história e sua iconografia utilizando as fontes escolhidas e características estéticas que têm como referência produtos similares, os quais são largamente consumidos pela faixa etária de nosso público.

**Figura 11** – título e ícones desenhados para o *appbook*.



**Fonte** – elaboração própria.

Nesta fase inteira do processo, o software usado foi, basicamente, o Adobe Photoshop.

### 6.3 Prototipagem

Neste ponto do projeto, começamos a *juntar as peças* do nosso livro digital interativo, desenvolvendo um protótipo de média fidelidade, utilizando os sketches, o texto e já contendo a maioria das funções básicas, como: dar início a leitura, passar as páginas, entrar no menu. Foram usados os sketches das ilustrações (Figura 12), e uma trilha sonora temporária. O software utilizado para construção deste MVP foi o Gdevelop5, uma *engine* de games, que posteriormente serviu também para a implantação do protótipo de alta definição.

**Figura 12** – protótipo na *engine*.



**Fonte** – elaboração própria.

---

Seguindo o fluxo planejado, foram realizados testes com 4 crianças, de idades entre 6 e 10 anos, os mais novos precisaram da mediação dos pais no processo. Os testes realizados foram teste exploratórios, não moderados, realizados pessoalmente, com uma sessão por *tester*. O teste não pode ser executado num ambiente neutro, devido à pouca disponibilidade das crianças e dos pais, então foram realizados no ambiente das próprias crianças.

Os objetivos:

- a) observar, sem interferências, e fazer anotações sobre a navegação geral do aplicativo, botões, fluxo, interação, usabilidade;
- b) observar a relação delas com os diversos elementos semióticos: ilustrações, texto e música (a narração e as animações ainda não faziam parte do artefato, neste momento do desenvolvimento).

Como resultados destes testes exploratórios, destacamos:

- a) O primeiro ponto observado foi uma dificuldade com os botões música e narração, o que levou a um retorno ao design dos mesmos e uma busca mais aprofundada sobre a melhor solução.
- b) Percebeu-se que, o texto estava um pouco longo, e que, algumas palavras da história eram complexas demais para a idade das crianças e, o texto foi revisado e algumas palavras foram substituídas por um vocabulário mais adequado.
- c) A maioria das crianças, sentiu falta de um narrador, que veio a ser inserido mais adiante.
- d) As ilustrações agradaram a todos e cumpriram seu objetivo. Foram um forte incentivo à curiosidade e manutenção das crianças dentro da história.

A partir dos resultados, realizamos ajustes no artefato, e demos início à arte-finalização de ilustrações (Figura 13) e à montagem do MVP de alta fidelidade, dando início à próxima fase.

**Figura 13** – arte final.



Fonte – elaboração própria.

## 6.4 Execução e implementação

Como dito anteriormente, o Gdevelop5, continuou sendo a base para a programação deste livro interativo, pois continha os atributos necessários para a criação de uma narrativa multilinear, onde os usuários iriam fazer suas escolhas dentro da história.

Aqui uniu-se, as animações pontuais, feitas em sua grande maioria no programa *After Effects*. A sonorização, que se dividiu em duas partes: gravação e edição da narração e trilha sonora, cujos créditos são dados na página acessada pelo botão de mesmo nome, no menu.

A narração foi gravada por uma voz feminina e recortada parte a parte, de acordo com o roteiro, para ser encaixada em cada cena equivalente.

A músicas da trilha sonora foram retiradas de um banco de músicas e sons gratuitos.

---

## 6.5 Distribuição e Atualização

A partir deste ponto pretendemos seguir os processos necessários para a distribuição e atualização do projeto, visto que o mesmo se encontra em processo de finalização. Temos como objetivo realizar um *crowdfounding*, de modo possibilitar o lançamento simultâneo de livro digital e impresso, a divulgação em redes sociais e o lançamento oficial do produto.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final do processo, obtivemos um protótipo de alta fidelidade que consideramos satisfatórios e atendeu os requisitos inicialmente demandados, conectando conhecimentos em teorias do lúdico, *design*, comunicação e mídias digitais, práticas do *design* gráfico e de projetos em tecnologias da informação e comunicação, além de escrita, ilustração, programação e animação. E tal qual o processo de construção deste *appbook* se apoiou em diversos campos semióticos, o próprio livro digital interativo, como produto final, também o fez, fornecendo ao leitor uma experiência visual, narrativa, sonora e interativa dentro dos padrões propostos.

Como próximos passos daremos seguimento às etapas acima mencionadas, realizando o projeto efetivamente em *produto*.

No cenário contemporâneo, onde a produção de artefatos lúdicos mostra-se não apenas como acessível, mas esperada e de relevância (SOARES, 2019), temos como desejo e esperança que o relato e o processo aqui descritos sirvam de apoio e ferramenta para futuros pesquisadores, autores e desenvolvedores.

## REFERÊNCIAS

BAVISH, Avni; SLADE, Martin; LEVY, Becca. A chapter a day: association of book reading with longevity. **Social Science & Medicine**, v.164, set. 2016. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2016.07.014>

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.

COELHO, Nelly Novaes. **Literatura Infantil: Teoria. Análise. Didática**. São Paulo: Moderna, 2000.

GOODY, Jack. **Literacy in traditional societies**. Cambridge: Cambridge University, 1968.



- FREIRE, Alanne Fabely Ezequiel de Andrade. **Design de appbook**: criando uma narrativa digital interativa. 2017. 102 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Tecnologia, Fortaleza, 2017. Disponível em: <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/46496>. Acesso em: 31 jul. 2023.
- FREIRE, Luiza Gomes. **A Menina e a Máquina**: narrativa em appbook multilinear. 2019. 96 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Comunicação Visual Design) — Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11422/10800>. Acesso em: 31 jul. 2023.
- FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler** em três artigos que se completam. São Paulo: Cortez Editora, 1989.
- GEE, James Paul. **What Video Games have to teach us about Learning and Literacy**. Nova York: Palgrave Macmillan, 2003.
- GOODY, Jack; WATT, Ian. The consequences of literacy. **Comparative Studies in Society and History**, v.5, i.3, apr. 1963. DOI: <https://doi.org/10.1017/S0010417500001730>.
- GOODY, Jack. **Literacy in traditional societies**. Cambridge: Cambridge University, 1968. Disponível em: <https://archive.org/details/literacyintradit0000unse/page/n7/mode/2up>. Acesso em: 31 jul. 2023.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura (1938). São Paulo: Perspectiva, 2008.
- KIDD, David; CASTANO, Emanuele. Reading literary fiction improves theory of mind. **Science**, v.342m i.6156, 3 out. 2013. DOI: [10.1126/science.1239918](https://doi.org/10.1126/science.1239918)
- KOHAN, Silvia. **Escrever para crianças**: tudo o que é preciso saber para produzir textos da literatura infantil. Tradução por Gabriel Perissé. Belo Horizonte: Editora Gutenberg, 2013.
- KOSTER, Raph. **A Theory of Fun for Game Design**. Phoenix: Paraglyph Press, 2004.
- LAUDARES, Ellen Maira de Alcântara. **Literatura infantil digital**: um estudo sobre os aplicativos de contação de histórias. 2018. 118 p. Dissertação (Mestrado Profissional) - Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2018. Disponível em: <http://repositorio.ufla.br/jspui/handle/1/28648>. Acesso em: 31 jul. 2023.
- MILLER, Carolyn Handler. **Digital storytelling**: a creator's guide to interactive entertainment. 3. ed. Burlington: Focal Press, 2014.
- NIKLAS, Frank; COHRSEN, Caroline; TAYLER, Collette. The sooner, the better: early reading to children. **SAGE Open**, v.6, i.4, out. 2016. DOI: <https://doi.org/10.1177/215824401667>
- NUNES, Izonete; PEREIRA, Maria Pinheiro; SANTOS, Maria Selma; ROCHA, Jeane. A importância do incentivo à leitura na visão dos professores da escola Walt Disney. **Revista Eletrônica Multidisciplinar de Alta Floresta**, v.1, n.2, 2012. Disponível em: <http://refaf.com.br/index.php/refaf/article/view/53>. Acesso em: 31 jul. 2023.
- PEDAGOGIA DIFERENCIADA #5: Narrativas Digitais: práticas visuais e artísticas no mundo contemporâneo [Locução de]: Márcia Ambrósio. Entrevistada: Tânia Lucia Maddalena. [S.l.]: UFOP, 13 jun. 2022. *Podcast*. Acesso ao episódio por meio do agregador Spotify.

PEREIRA, Thales Stefani. **Storytelling em e-picturebooks e implicações cognitivas**. 2017. 129 f. Dissertação (Mestrado Acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, Juiz de Fora, 2017. Disponível em:  
<https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/5375>. Acesso em: 31 jul. 2023.

PROFISSÕES DA ECONOMIA CRIATIVA #3: Tudo sobre livros digitais interativos feat. Samira Almeida [Locução de]: Thais Polimeni. Entrevistada: Samira Almeida. [S.l.]: Cult Cultura, 8 mai. 2020. *Podcast*. Acesso ao episódio por meio do agregador Spotify.

PROSA NOVA PODCAST #5: Como os recursos digitais dos livros eletrônicos afetam e influenciam a leitura? [Locução de]: Luiz Andrioli. Entrevistado: Edgar Roberto Kirchof. [S.l.]: Prosa Nova, 2 set. 2021. *Podcast*. Acesso ao episódio por meio do agregador Spotify.

PROSA NOVA PODCAST #6: Quais são os principais benefícios e limitações dos novos formatos para a leitura por parte de crianças e jovens? [Locução de]: Luiz Andrioli. Entrevistados: Edgar Roberto Kirchof; Jaqueline Conte. [S.l.]: Prosa Nova, 2 set. 2021. *Podcast*. Acesso ao episódio por meio do agregador Spotify.

PROSA NOVA PODCAST #7: Quais são as melhores práticas de leitura de obras digitais com crianças e jovens? [Locução de]: Luiz Andrioli. Entrevistados: Edgar Roberto Kirchof; Roberta Moro. [S.l.]: Prosa Nova, 2 set. 2021. *Podcast*. Acesso ao episódio por meio do agregador Spotify.

PROSA NOVA PODCAST #10: A poesia digital, a literatura e os leitores na web [Locução de]: Luiz Andrioli. Entrevistada: Fernanda Bogoni. [S.l.]: Prosa Nova, 2 set. 2021. *Podcast*. Acesso ao episódio por meio do agregador Spotify.

PROSA NOVA PODCAST #16: A poesia digital, a literatura e os leitores na web [Locução de]: Luiz Andrioli. Entrevistados: Erika Vilas Boas; Herson Haag. [S.l.]: Prosa Nova, 2 set. 2021. *Podcast*. Acesso ao episódio por meio do agregador Spotify.

SOARES, Nilson Valdevino. **Os jogos e o fazer**: a produção de conteúdo pelas comunidades de jogadores e suas motivações. 2019. Tese (Doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2019.

WHITTEN, Christy; LABBY, Sandra; SULLIVAN, Sam. The impact of pleasure reading on academic success. **The Journal of Multidisciplinary Graduate Research**, v.2, 2016. <https://www.shsu.edu/academics/education/journal-of-multidisciplinary-graduate-research/documents/2016/WhittenJournalFinal.pdf>. Acesso em: 31 jul. 2023.