

---

## **Limites e fronteiras do produtor editorial e do designer instrucional: aproximações do setor editorial com as novas interfaces de conteúdos<sup>1</sup>**

Helen Emy Nochi SUZUKI<sup>2</sup>  
Universidade de São Paulo, São Paulo, SP  
Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, SP

### **RESUMO**

O artigo apresenta reflexões sobre os limites e fronteiras entre o produtor editorial e o designer instrucional, ressaltando algumas semelhanças e complementariedades entre esses dois campos, que trabalham com conteúdo editáveis para/com propósitos próprios. As aproximações entre os dois campos confluem em processos semelhantes, que resultam no produto livro (físico ou virtual) ou em conteúdo navegável pela rede, por meio da internet. Esses processos são semelhantes, porém os objetivos propostos e os produtos de saída são diferentes. Enquanto na produção editorial o livro é o produto principal, no design instrucional o conteúdo final é apresentado em telas navegáveis no computador ou celular, podendo ter elementos complementares ou não, configurando-se em um pacote multimídia.

**PALAVRAS-CHAVE:** produção editorial; design instrucional; interface de conteúdos; comunicação.

### **1. Introdução**

O artigo apresenta algumas considerações sobre os limites e fronteiras entre o produtor editorial e o designer instrucional. Ao desenvolver essa investigação, é preciso esclarecer que, como pesquisadora e proponente do tema, algumas inquietações são fruto de minha própria observação profissional no mercado, como designer instrucional, e de minha experiência acadêmica como docente em sala de aula – na verdade, em relação à produção editorial, como docente e egressa, pois minha graduação foi em produção editorial, na Universidade que hoje leciono. Nesse sentido, esclarecer esse lugar de fala é desvelar a partir de quais repertórios estabelecemos essa pesquisa. Conforme Berger e Luckmann (2012), a ocupação como lugar social de aperfeiçoamento das habilidades profissionais permite um olhar apurado e detalhado de familiaridade e conhecimento.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Pesquisa - Produção Editorial do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado de 4 a 8 de setembro de 2023.

<sup>2</sup> Doutora em Ciências da Comunicação (ECA-USP), docente no curso de produção editorial da Universidade Anhembi Morumbi (UAM-SP) e pesquisadora do grupo GELiDis – Linguagens e Discursos nos Meios de Comunicação (ECA-USP/CNPq), e-mail: helenochis@gmail.com.

O cabedal social de conhecimento diferencia a realidade por graus de familiaridade. Fornece informação complexa e detalhada referente àqueles setores da vida diária com que tenho frequentemente de tratar. [...] Assim, meu conhecimento de minha própria ocupação e seu mundo é muito rico e específico, enquanto tenho somente um conhecimento muito incompleto dos mundos do trabalho dos outros. (BERGER; LUCKMANN, 2012, p. 62).

A produção editorial trata de toda a cadeia produtiva do livro: seleção, produção e distribuição de livros físicos ou virtuais. Ou seja, vai além do processo de feitura do conteúdo do livro, também se preocupa em como esse conteúdo é veiculado no mundo, seja em formato impresso ou digital. Então, de forma simplificada, trata-se da “transformação” do conteúdo escrito pelo autor em alguma forma material que possa ser publicada, distribuída ou acessada por leitores em seus universos, impresso ou virtual. Transformação aqui no sentido de que o original de um livro, que é diferente do original para uma publicidade ou outro fim, aqui trata-se de um processo que revisa, prepara e edita o texto propriamente dito. Conforme explica Cristina Yamazaki (2009, p. 92), não se trata de corrigir o texto, pois é uma atividade em que o “profissional lê um texto redigido por outra pessoa e faz intervenções”. Nesse processo da produção do livro, o texto configura-se como um dos elementos, temos ainda outros que podem ajudar a entender o trabalho do editor como um conjunto de tarefas “que consistem basicamente em supervisionar a publicação de originais em todo o seu fluxo pré-industrial (seleção, normalização), e industrial (projeto gráfico, composição, revisão, impressão e acabamento)” (EMANUEL, 1986, p. 54).

Em relação ao profissional do design instrucional, embora ainda seja uma atuação pouco conhecida, não é exatamente uma área nova. Segundo Vani Kenski (2015), a área atuava “em cursos e projetos educacionais mediados pelas mídias tradicionais: livro e textos didáticos, por exemplo. O grande *boom* do design instrucional nas últimas décadas decorre do crescimento dos cursos mediados pelas tecnologias digitais” (KENSKI, 2015, p. 15). Isso quer dizer que as novas formas de acessar o conteúdo, com o surgimento da internet e o computador pessoal permitiram também novas formas de difusão desse conteúdo, surgindo assim, o profissional denominado designer instrucional.

Dessa forma, o presente artigo pretende explicitar os limites e fronteiras entre essas duas áreas, design instrucional e produção editorial, ressaltando semelhanças que se complementam no campo do mercado de trabalho em termos de atribuições e possibilidades.

## 2. O campo da produção editorial

A produção editorial relaciona-se direta ou indiretamente com a história da escrita, com a história da leitura, com a literatura, com a educação e compreende toda a cadeia produtiva do livro e seus novos suportes multiplataformas. Trata-se, portanto, de pensar nas formas com as quais os conteúdos podem ser editorados, publicados, distribuídos ou difundidos para outrem.

O produtor editorial, está presente em diversos setores, que envolvem desde a produção de livros impressos e digitais (os e-books), websites e audiovisuais até a criação de aplicativos para dispositivos móveis. A Produção editorial, atualmente, está focada na concepção de conteúdo para múltiplas plataformas devido ao advento de inúmeras tecnologias e à disseminação da internet como forma de comunicação. (COLETO; BARCELLOS, 2016, p. 13).

Atualmente a produção editorial não está focada somente em livros ou conteúdos de escrita em papel, com as tecnologias avançadas e o desenvolvimento das mídias digitais, o campo também sofreu alterações e surgiram novos formatos de conteúdo. Dessa forma, a figura do editor, tão ligada aos processos mecânicos dos códigos impressos conhecido como *publisher*, “denominação dada ao editor, como aquele profissional que organiza, seleciona, normaliza, revisa e faz a supervisão dos originais (textos ainda não editados) de uma obra” (COLLETO; BARCELLOS, 2016, p. 14) vai se ampliando para acompanhar os novos processos editoriais da cadeia produtiva do livro.

Os processos dentro de uma editora, pequena ou grande, seguem algumas etapas de produção relativamente padronizadas para a feitura do livro. Conforme explica Colleto e Barcellos (2016), essas etapas podem ser descritas da seguinte forma: seleção de obras; elaboração de projetos editoriais; preparação dos originais, que engloba a revisão hierarquização dos conteúdos; projeto gráfico; registro da obra; diagramação; elaboração de imagens e ilustrações; revisão; capa; fechamento de arquivo; impressão; distribuição e divulgação. Dessa forma, o produtor editorial também atua na parte administrativa e comercial do livro e, para além disso, com essas novas mídias, houve uma expansão do papel do produtor editorial. “O produtor editorial, está presente em diversos setores, que envolvem desde a produção de livros impressos e digitais (os e-books), websites e audiovisuais até a criação de aplicativos para dispositivos móveis.” (COLLETO; BARCELLOS, 2016, p. 13).

### 3. O campo do design instrucional

Já o Design Instrucional teve a sua ocupação reconhecida no Brasil em 2018, constando na Classificação Brasileira de Ocupações (CBO) do Ministério do trabalho<sup>3</sup> com as denominações de Designer Educacional, Desenhista instrucional, Designer Instrucional ou Projetista Instrucional. Conforme descritivo no CBO, esse profissional pode atuar com as seguintes atribuições:

Implementam, avaliam, coordenam e planejam o desenvolvimento de projetos pedagógicos/instrucionais nas modalidades de ensino presencia e/ou a distância, participam da elaboração, implementação e coordenação de projetos de recuperação e aprendizagem, aplicando metodologias e técnicas para facilitar o processo de ensino e aprendizagem. Atuam em cursos acadêmicos e/ou corporativos em todos os níveis de ensino para atender as necessidades dos alunos, acompanhando e avaliando os processos educacionais. Viabilizam o trabalho coletivo, criando e organizando mecanismos de participação em programas de projeto educacionais, facilitando o processo comunicativo entre a comunidade escolar, e as associações a ela vinculadas. (CBO, c2017).

O profissional denominado designer instrucional passa a ser mais procurado quando o desenvolvimento da tecnologia web permite o uso das mídias para a difusão de conteúdos de forma remota. Isso agiliza processos internos e representa diminuição de custos em termos de aplicação de treinamentos, pois, o profissional foi e, continua sendo muito requisitado para organizar conteúdo de cursos corporativos: selecionar o conteúdo; transformar a linguagem; produzir imagem e texto; cuidar do acesso e dos resultados nesse processo.

Refletindo um pouco sobre essa situação, para além da história do surgimento e adesão dos computadores pessoais com a internet e a web, que possibilitaram mudanças estruturais em todos os setores da vida humana, Manuel Castells (1999) analisa como essa forma de conexão em redes possibilita outras e novas direções de contato e de acesso aos meios de comunicação e à informação. Para o autor “a nova economia está organizada em torno de redes globais de capital, gerenciamento e informação cujo acesso a *know-how* tecnológico é importantíssimo para a produtividade e competitividade” (CASTELLS, 1999, p. 567). Portanto, as conexões em rede vão transformar todos os setores da vida em sociedade, das relações interpessoais às relações do trabalho, do

---

<sup>3</sup> Conforme site do Ministério do Trabalho da Classificação Brasileira de Ocupações (CBO, c2017). Disponível em: <http://www.mteco.gov.br/cbsite/pages/pesquisas/BuscaPorTituloResultado.jsf>. Acesso em: 12 mai. 2023.

mundo globalizado ao mundo hiperconectado. Essa agilidade no acesso à informação é o que impulsionou o surgimento de novos postos de trabalho e novas formas e interfaces comunicacionais. Como o design instrucional atende também aos conteúdos instrucionais corporativos, então, com o surgimento da internet, essa modalidade vai se intensificar, traduzindo-se em economia de tempo e recursos para empresas e funcionários.

Ninguém pode ser especialista em áreas tão distintas quanto educação, comunicação, tecnologia e gestão, ainda mais quando elas são discutidas em contextos tão diferenciados. Ao mesmo tempo, ninguém pode ignorar o fato de que essas mesmas áreas têm inserções ou interfaces óbvias, se não obrigatórias, quando tratamos do desenvolvimento de recursos para educação a distância, *blended learning* (semipresencial ou misto) e presencial apoiada por tecnologias. (FILATRO; CAIRO, 2015, p. 2).

Esse profissional torna-se conhecido e mais requisitado a partir da possibilidade de expansão de conteúdos mediado pela internet. As empresas que antes organizavam treinamentos ou eventos corporativos para divulgação de informações, principalmente interna, encontra na internet a facilidade e comodidade de poder fazer chegar a cada um dos funcionários o conteúdo específico sem o desgaste de traslado, logística da locação de estrutura e toda a infra necessária para a divulgação do conteúdo. Com a possibilidade do acesso remoto, o funcionário poderia, mesmo estando em sua área de trabalho, acessar o conteúdo encaixando em sua agenda e otimizando tempo e custo para a empresa. Então muitas empresas de treinamentos corporativos começaram a investir nesse tipo de acesso e, as empresas focadas em treinamentos, cada vez mais necessitavam de profissionais com ampla visão de conteúdo, linguagem e conhecimento multiplataforma de tecnologias. Assim, estrutura-se a necessidade do profissional denominado Designer Instrucional – cuja tarefa é organizar a coordenar todo o processo do conteúdo, antes e depois de divulgado.

#### **4. Metodologia da investigação**

A pesquisa é uma investigação qualitativa que utiliza o estudo de caso como método para comparar os processos do design instrucional com os da produção editorial, suas aproximações e semelhanças. Conforme indica Robert Yin (2010), esse método é importante para compreender fenômenos reais.

O método de estudo de caso permite que os investigadores retenham as características holísticas e significativas dos eventos da vida real – como os

---

ciclos individuais da vida, o comportamento dos pequenos grupos, os processos organizacionais e administrativos, a mudança de vizinhança, o desempenho escolar, as relações internacionais e a maturação das indústrias. (YIN, 2010, p. 25).

Dessa forma, não se pretende trabalhar com uma amostragem de evidências probabilísticas, mas realizar uma análise comparativa dos processos desses dois campos que se entrecruzam no fazer de suas funções. Podemos perceber que o mercado, mais dinâmico e atento às necessidades e ajustes comerciais, já compreende parte do trabalho do design instrucional em sua oferta de produtos e serviços editoriais, como ocorre em algumas editoras que oferecem cursos baseados nos conteúdos de seus livros já editados<sup>4</sup>. Conforme esclarece Yin (2010), o método “não representa uma ‘amostragem’ e ao realizar o estudo de caso, sua meta será expandir e generalizar teorias (generalização analítica) e não enumerar frequências (generalização estatística)”. Na descrição e interpretação dos dados utilizaremos a análise comparativa para explanação sobre os limites e fronteiras do produtor editorial e do designer instrucional e, conforme essa técnica analítica “o objetivo é analisar os dados do estudo de caso construindo uma explanação sobre o caso”. (YIN, 2010, p. 169)

## 5. Limites e fronteiras das duas áreas

O desenvolvimento das mídias digitais e a possibilidade de navegar e ler os livros em formato digital acarretou muitas mudanças na feitura do livro e no modo como o usuário acessa esse conteúdo. Algumas editoras que já detém parte de conteúdos instrucionais, ou seja, livros direcionados para disciplinas acadêmicas ou para auxiliar em procedimentos específicos, perceberam esse nicho de mercado e, ampliaram as possibilidades de acesso a esse conteúdo, oferecendo além do livro físico ou digital, o formato de navegação do conteúdo como se fosse um curso. Essa característica vai interseccionar a feitura do conteúdo dos livros com o trabalho do designer instrucional.

Em se tratando do mundo acadêmico, por exemplo, a Universidade Anhembi Morumbi (UAM-SP) contempla a disciplina de Design Instrucional e Educacional (ou Design e Conteúdo Instrucional) em sua grade para a formação do produtor editorial<sup>5</sup>.

---

<sup>4</sup> A tendência pode ser notada, por exemplo, no site da editora Manole, que oferece o conteúdo de livros em outros formatos virtuais, conforme (MANOLE, c2023) ou conforme notícia sobre investimentos em novos projetos, conforme (PUBLISHNEWS, 2019).

<sup>5</sup> Uma das disciplinas da grade do curso de Produção Editorial da Universidade Anhembi Morumbi.

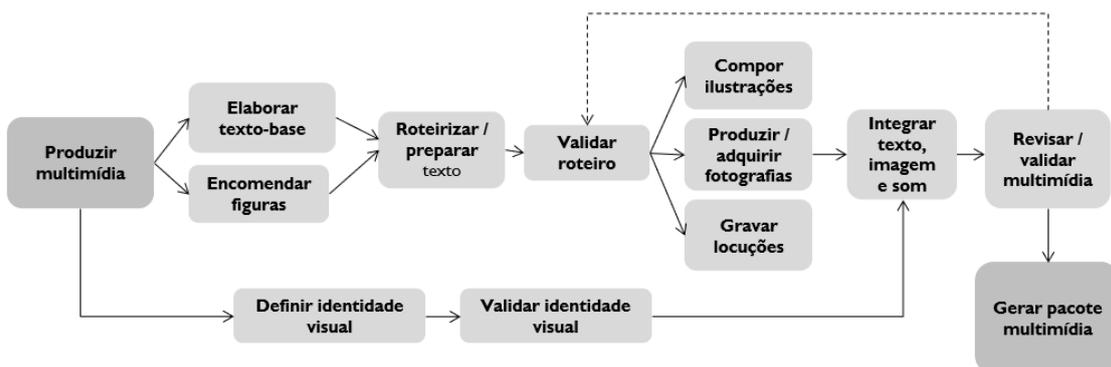
Isso demonstra a percepção da academia sobre essa profissão e como ela se relaciona com a produção editorial.

Conforme aponta Filatro e Cairo (2015), há um cruzamento entre as áreas de produção de livros e de produção de conteúdo que vai além do instrucional. Os livros estão associados à educação que, por sua vez estão associados ao design instrucional. Porém, para além disso, os processos de feitura de cada uma das áreas – produção editorial e design instrucional -, guardadas suas especificidades, são semelhantes e, por vezes, interseccionam-se.

A educação e a edição de livros, cada uma delas é um mundo em si mesmo, embasado por cabedal de teorias e traduzido em variedades práticas. Por mais que essas duas áreas estejam sendo sacudidas pelas macrotransformações sociais, políticas e econômicas, decorrentes principalmente da globalização, da digitalização e da conexão contínua, enxergamos nelas caminhos de resposta para os desafios críticos da educação no nosso país. [...] São diversos contextos de produção - das editoras aos núcleos de educação a distância, dos fornecedores de *e-learning* às *startups* em educação, da docência independente aos birôs de produção - e contextos de utilização - das escolas às universidades, do ensino regular à educação corporativa, da modalidade presencial a ações mistas (*blended*). (FILATRO; CAIRO, 2015, p. 1).

Para entendermos o sequenciamento das atividades no design instrucional utilizaremos o diagrama de rede de projeto desenhado por Filatro e Cairo (2015).

Figura 01: Diagrama de rede de projeto em Design Instrucional



Fonte: Filatro e Cairo (2015, p. 167).

Observando o diagrama, podemos perceber as fases da produção e o produto final a ser produzido. Como no design instrucional, o conteúdo é oferecido por meio de plataformas virtuais na rede web (por diretório próprio ou terceirizado), a produção final caracteriza-se em um pacote multimídia de conteúdos diversos. Por exemplo, além do

---

próprio conteúdo principal com navegação remota, esse pacote também pode abranger: podcast, e-book, interações em fóruns, portais, intertextos, vídeos etc.

Considerando as aproximações nas áreas de produção editorial e do design instrucional, tanto em um quanto em outro, o conteúdo base é fornecido pelo autor (ficcional ou não) e, a partir dele se providenciam as figuras, imagens etc. Ou seja, a produção no design instrucional é semelhante ao projeto editorial, quando pensamos em processo, pois, é nesse momento que se decide os elementos que configuram o projeto: a) capa, orelha, gramatura do papel, imagem, tipologia, ilustração etc. em produção editorial; b) figuras, elementos visuais, tipologia, efeitos visuais etc. no design instrucional.

O processo de produção também possui aproximações entre as duas áreas: no design instrucional temos a transformação de linguagem, a roteirização (já que o conteúdo será por meio virtual) e a validação com o cliente, enquanto na produção editorial temos a preparação do texto, o copidesque e a revisão das provas.

A grande fronteira que marca a diferença nas duas áreas está configurada no modo como esse conteúdo será distribuído. No caso do design instrucional, geralmente será por meio de plataformas virtuais e, também, o projeto deve considerar o resultado final do usuário, pois são projetos de aprendizagem em que o processo avaliativo do usuário e o seu desempenho são pontos importantes do projeto. Já na produção editorial, em que o produto final é um livro (impresso ou virtual), ele serve para reflexão, diversão ou até aprendizagem, mas o projeto em si não perfaz o resultado cognitivo dessa experiência de leitura, isso é um percurso individual de cada um dos leitores.

De qualquer modo, a produção editorial prepara o profissional para ser capaz de editar um conteúdo específico e, além disso, também o prepara para todo o processo da cadeia produtiva do livro. Em outras palavras, é um profissional que vai fazer a gestão desse processo, seja ele no meio físico ou virtual. Além disso, como editor, o profissional precisa estar atento às tendências e aos conteúdos interessantes sejam eles ideológicos, informacionais, de entretenimento ou outro qualquer e, por isso, muitas empresas procuraram os profissionais da produção editorial para trabalhar nas agências que estavam iniciando seus trabalhos em design instrucional, antes mesmo do registro da profissão no Brasil, que ocorreu só em 2018.

## Considerações finais

A pesquisa baseou-se no mundo real, e investigou experimentações do campo da produção editorial e seus cruzamentos e intersecções com outra área, em semelhança e complementariedade. Dessa forma, ressaltamos o alargamento de horizontes para a atuação do produtor editorial. Ainda que a função desse profissional englobe outras especificidades ligadas à produção do livro (impresso ou digital), entender esses entrecruzamentos, aproximações e fronteiras, é importante para atualizar os sujeitos ligados ao mercado editorial e para reflexão sobre os processos da cadeia produtiva do livro. Mais do que organizar o que é melhor ou mais importante, a pesquisa elucidou alguns pontos de fronteiras entre as duas áreas, editorial e do design instrucional, mostrando possibilidades de novos olhares para o mercado do livro.

Nessas aproximações e fronteiras entre a produção editorial e o designer instrucional, percebemos uma movimentação de mercado nas editoras que oferecem seus conteúdos mediados pelas novas tecnologias. Além disso, o papel do designer instrucional tem crescido no Brasil e o resultado - seja de cursos de aprendizagem ou de navegação roteirizada para acesso remoto - permite interações inovadoras em tempo real para os usuários, utilizando gamificação e outros atrativos ficcionais como o exemplo do Metaverso da editora FTD educação<sup>6</sup>.

Em termos de processo, as duas áreas são semelhantes, mas divergem quando prestamos atenção aos objetivos de cada uma. O livro como produto editorial é um elemento que ajuda o leitor na reflexão sobre o mundo, na ampliação do seu conhecimento e nos seus momentos de pura diversão, diferentemente da área do design instrucional em que cada projeto possui um objetivo claro almejado pelo cliente. A produção de livros é algo para o mundo e para a apreciação e fruição particular de cada leitor, em consonância com o seu mundo interno. Portanto, essa leitura pode ter um compromisso de aprendizagem ou de informação, mas nem sempre esse é o objetivo principal pretendido quando se inicia a cadeia produtiva do livro.

Os livros, por excelência, representam o suporte da educação, seja na forma impressa ou virtual, eles organizam os conteúdos e auxiliam o processo de ensino aprendizagem na relação aluno-professor (ou mediador). Conforme aponta Marisa Lajolo

---

<sup>6</sup> Ambiente pode ser visualizado e testado no site da FTD. Ver publicação sobre esse ambiente virtual, conforme (PUBLISHNEWS, 2023).

(2012), o processo de modernização da sociedade brasileira entre os séculos XIX e XX ocorreu, intimamente ligada aos livros para crianças por meio da alfabetização nas escolas. “O surgimento da literatura infantil coincide com o fortalecimento da instituição escolar [...]. O paralelismo decorre também da importância que a escola assume como difusora de livros e formadora de leitores”. (LAJOLO, 2012, p. 58). Por conseguinte, ainda hoje esse “paralelismo” continua, livros e aprendizagem em novos formatos também para adultos e, em âmbitos corporativos, ou seja, são conteúdos instrucionais para treinamentos empresariais. A partir desse ponto de vista, o artigo possibilita escrutinar caminhos possíveis e outros horizontes para o produtor editorial.

## REFERÊNCIAS

BERGER, Peter L.; LUCKMANN, Thomas. **A construção social da realidade**. Petrópolis: Vozes, 2012.

CASTELLS, Manuel. **Sociedade em rede**. (A era da informação: economia, sociedade e cultura. v. I). 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CBO. Ministério do Trabalho. **Classificação Brasileira de Ocupações**, c2017. Disponível em: <http://www.mtecbo.gov.br/cbosite/pages/pesquisas/BuscaPorTituloResultado.jsf>. Acesso em: 12 mai. 2023.

COLETTI, Luiz Henrique; BARCELLOS, Marília de Araújo. (orgs.). **Pense: produção editorial em sua essência**. Santa Maria: UFSM, 2016.

EMANUEL, Araújo. **A construção do livro: princípios da técnica de editoração**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira; Brasília: INL – Instituto Nacional do Livro, 1986.

FILATRO, Andrea; CAIRO, Sabrina. **Produção de conteúdos educacionais: design instrucional, tecnologia, gestão, educação, comunicação**. São Paulo: Saraiva, 2015.

KENSKI, Vani Moreira. Por que design instrucional? In: \_\_\_\_\_ (org.). **Design Instrucional para cursos online**. São Paulo: Editora Senac, 2015.

LAJOLO, Marisa. Circulação e consumo do livro infantil brasileiro: um percurso marcado. **Remate de Males**, Campinas, São Paulo, v. 3 (1984), p. 57-78, 2012. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/remate/article/view/8636417>. Acesso em: 06 mai. 2023.

MANOLE. **Site da editora**, c2023. Disponível em: <https://www.manole.com.br/>. Acesso em: 10 jun. 2023.

PUBLISHNEWS. **Editora do Brasil investe R\$ 10 milhões em projetos de inovação**. 25/10/2019. Disponível em: <https://www.publishnews.com.br/materias/2019/10/25/editora-do-brasil-investe-r-10-milhoes-em-projetos-de-inovacao>. Acesso em: 10 jun. 2023.

PUBLISHNEWS **FTD Educação lança experiência no metaverso aberta ao público.** 30/01/2023. Disponível em: <https://www.publishnews.com.br/materias/2023/01/30/ftd-educacao-lanca-experiencia-no-metaverso-aberta-ao-publico>. Acesso em: 06 mar. 2023

YAMAZAKI, Cristina. **Edição de texto na produção editorial de livros:** distinções e definições. 2009. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-31082015-132242/publico/cristinayamazakiunlckd.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2023.

YIN, Robert. K. *Estudo de caso: planejamento e métodos*. Porto Alegre: Bookman, 2010