Livro digital interativo para público infantil

Universidade de Brasília - UnB
Projeto de Diplomação em PV
Anna Carolina Moraes (09/0106440)
Orientador: Tiago Barros

Contextualização

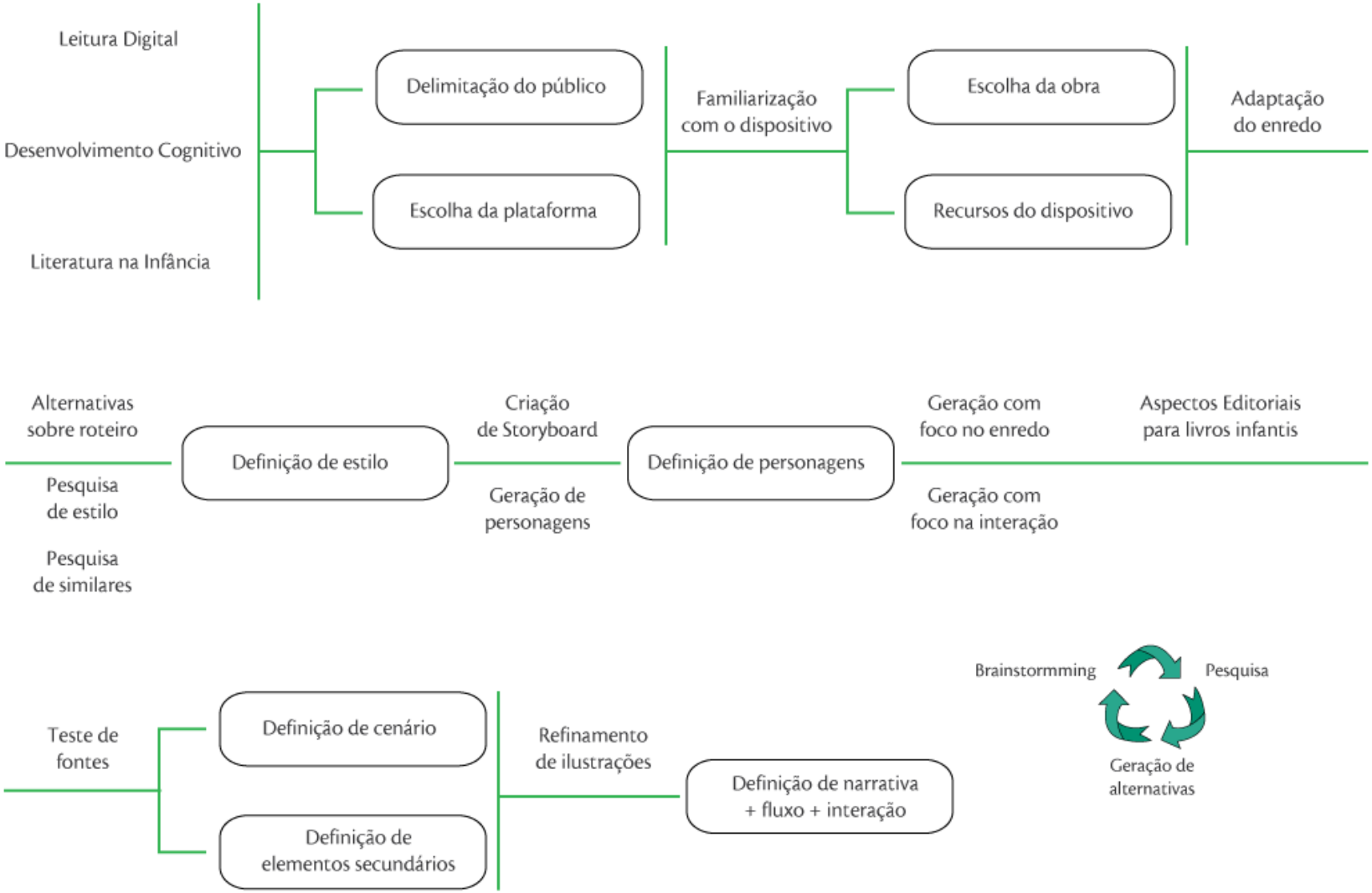
- Projeto pessoal
- Novas tecnologias e recursos nas plataformas digitais
- Mercado editorial voltado para mídias digitais
- Incentivo à leitura infantil

Objetivos

Projetar uma publicação eletrônica e interativa para o público infantil

- Definir principais características da leitura infantil
- Adequar o contexto e interface da publicação às particularidade do público alvo
- Adaptar a obra aos recursos disponíveis na plataforma escolhida
- Conceber uma interface que permita o uso interativo por meio dos recursos oferecidos pelos dispositivos para leitura digital portáteis
- Adaptar a narrativa ao contexto virtual e interativo de uma nova versão da história escolhida
- Projetar uma interface coesa e atraente a fim de favorer a imersão no enredo apresentado

Método


Leitura Digital
Desenvolvimento Cognitivo
Literatura na Infância
Delimitação do público
Escolha da plataforma
Familiarização com o dispositivo
Escolha da obra
Recursos do dispositivo
Adaptação do enredo
Alternativas sobre roteiro
Pesquisa de estilo
Pesquisa de similares
Definição de estilo
Criação de Storyboard
Geração de personagens
Definição de personagens
Geração com foco no enredo
Geração com foco na interação
Aspectos Editoriais para livros infantis
Teste de fontes
Definição de cenário
Definição de elementos secundários
Refinamento de ilustrações
Definição de narrativa + fluxo + interação
Brainstormming
Pesquisa
Geração de alternativas

Desenvolvimento Cognitivo Infantil

Piaget		Vygotski
Privilegia a maturação biológica		Privilegia o ambiente social
Fatores internos preponderam sobre os externos na evolução	↔	Desenvolvimento em função das variações do ambiente externo
Desenvolvimento e aprendizagem influenciam-se recíprocamente	↔	Aprendizagem subordina-se ao desenvolvimento
Pensamentos e linguagens são processos interdependentes	↔	Pensamento é uma forma de expressão da linguagem

Desenvolvimento Cognitivo Infantil

- Sensório motor (nascimento – 2 anos)
- Pré-operacional (2 anos – 7 anos)
- Operatório Concreto (7 anos – 11 anos)

  Pensamento lógico

  Compreensão da relação parte-todo

  Soluciona problemas concretos

  Compreendem ações reversíveis
- Operatório Formal (12 anos – 16 anos)

Leitura na infância

- Formação do hábito de leitura

  Desenvolvimento de leitura na fase em que a criança se encontra

- Desenvolvimento social, emocional e cognitivo da criança
  - Instrumento pedagógico para sensibilização da consciência (discernimento e formação de opinião)
  - Aquisição de conhecimento (aprendizagem, vocabulário e raciocinio)
  - Desenvolvimento de concentração e criatividade

- Abordagem lúdica e divertida

Contos de Fada

- Lidar com medos e problemas insolúveis
- Desenvolvimento lógico e da imaginação

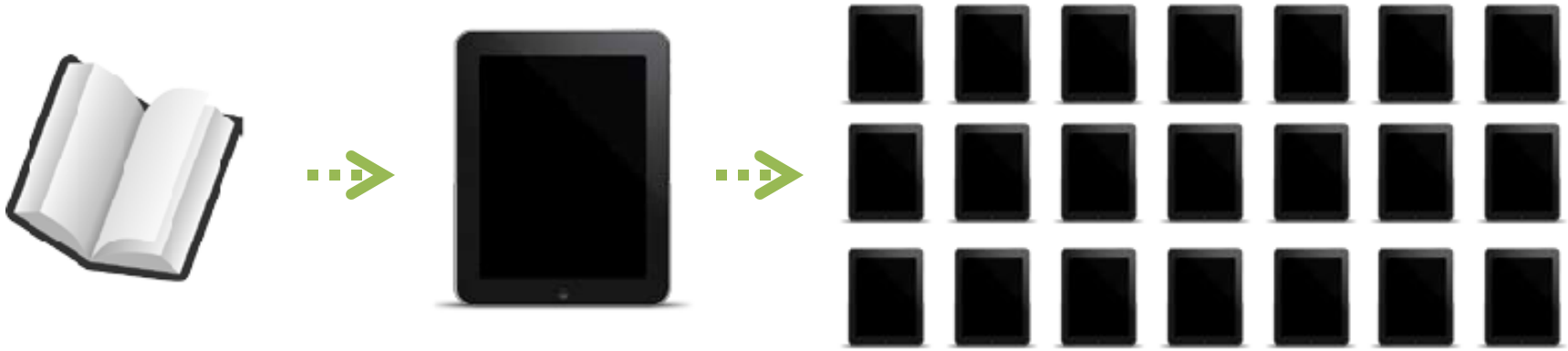
  Estimular a inteligência, a afetividade, as emoções, o pensar, o querer
- Maturação emocional: fantasia, magia e valores

"É através de uma história que se pode descobrir outros lugares, outros tempos, outros jeitos de agir e de ser, outras regras, outra ética, outra ótica...É ficar sabendo história, filosofia, direito, política, sociologia, antropologia etc. sem precisar saber o nome disso tudo e muito menos achar que tem cara de aula (ABRAMOVICH, 1997, p.17)"

Leitura Digital

Novas formas de compartilhamento de informação

- Portabilidade
- Interatividade
- Acessibilidade



Escolha da plataforma

	Kindle 3	iPad 2	Galaxy Tab 2
Sistema operacional	Linux	iOS	Android 2.2
Tela	E-Ink (800 x 600px) - 6”	LCD (1.024 x 768px) - 9,7”	LCD (1.280 x 800px) - 10,1”
Tamanho (cm)	12,3 x 19 x 0,9	24,2 x 18,9 x 1,3	25,6 x 175,3 x 9,7
Peso	223 gramas	680 gramas	581 gramas
Memória interna	4 Gb	16 Gb, 32 Gb ou 64Gb	16 Gb ou 32 Gb
RAM	-	256 Mb	1 Gb
Policromia	✗	✓	✓
Touchscreen	✗	✓	✓
Multi-touch	✗	✓	✓
Corning Gorilla	✗	✗	✓
Internet	✓	✓	✓
Wi-fi	✓	✓	✓
GPS	✗	✓	✓
Áudio	✓	✓	✓
Sistema operacional	Linux	iOS	Android OS 4.0
Microfone	✗	✓	✓
TV digital	✗	✗	✓
Câmera	✗	✗	✓
Acelerômetro	✓	✓	✓
Giroscópio	✗	✓	✓
Magnetômetro	✗	✓	✓

Recursos da plataforma

Multi-touch

Acelerômetro

Giroscópio

Sensor de luminosidade

Auto-falante e microfone

Vidro “Corning Gorilla”

Wi-fi

Bluetooth

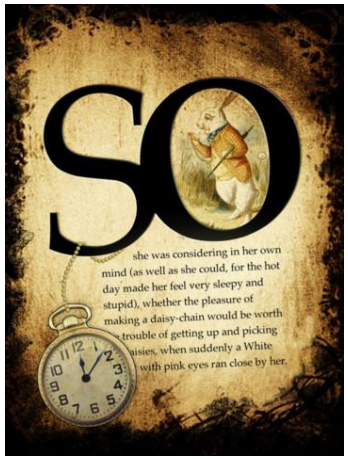
GPS

Bússola Digital

Câmera frontal e traseira

Interação com a plataforma

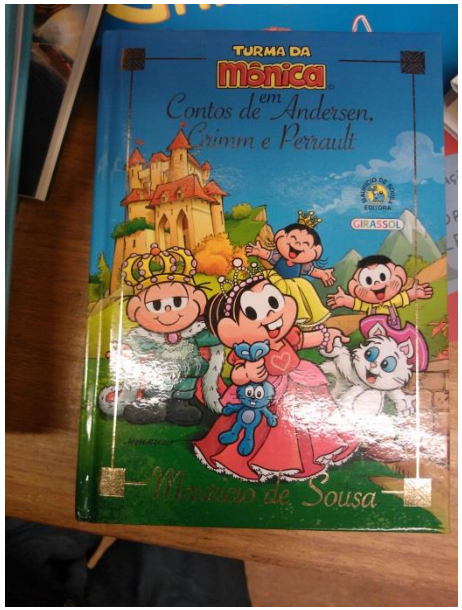
- Design de interação
- Impressos x Mídias Digitais
- Possibilidades



Obra escolhida

- O principe sapo
    - Simplicidade e inocência
    - Poucos personagens

- Obra original e adaptações/versões



Personagens - Personalidades

A princesa:

- Jovem
- Bela
- Mimada
- Inocente
- Alegre

O sapo/príncipe:

- Jovem
- Justo
- Brincalhão
- Pequeno
- Esperto

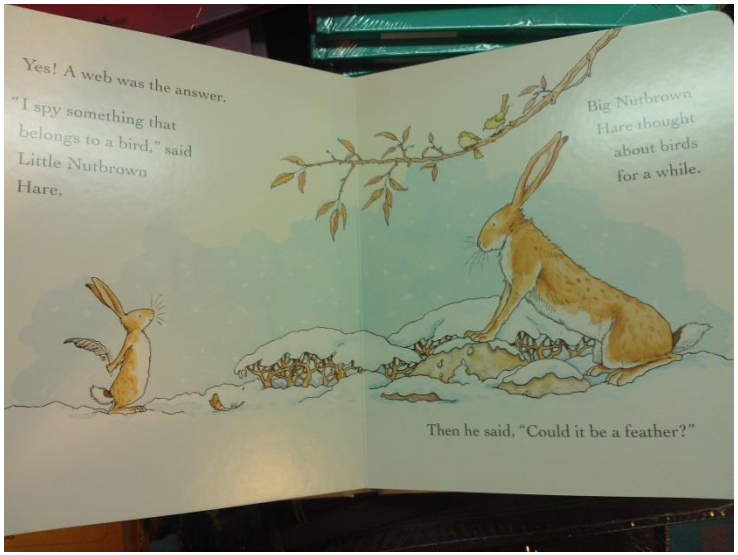
O rei:

- Senhor
- Justo
- Sábio
- Nobre
- Honroso

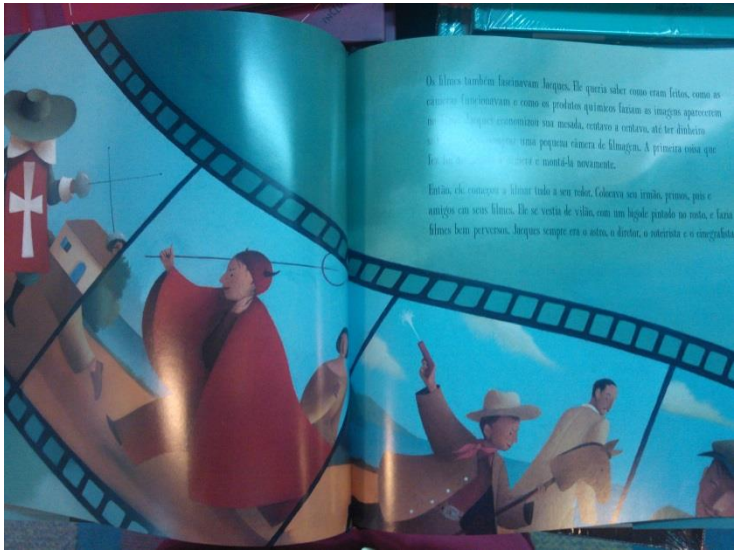
Estilo

Estilo

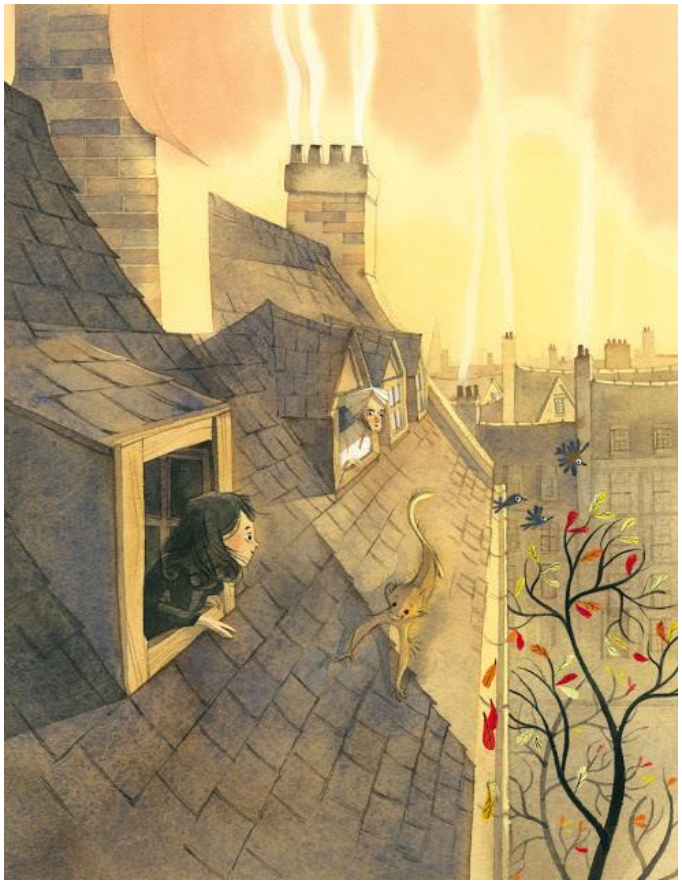
Once there was a Little Brown Puppy
who loved his mama very much.
So he got her the best present
he could find—
a big, beautiful bone.
34
35


Yes! A web was the answer.
"I spy something that
belongs to a bird," said
Little Nutbrown
Hare.
Big Nutbrown
Hare thought
about birds
for a while.
Then he said, "Could it be a feather?"

Sweet Little Birds searched all day
to find tasty treats for their mama.
"You bring us worms and beetles, too.
Today we're sharing them with you," they said.
And Mama said, "I love my tasty treats,
my Sweet Little Birds.
And I love you."
50
51
KAYE UMANSKY



Estilo



Estilo

Requisitos

Público: 7 a 11 anos

Plataforma: Galaxy Tab 2 / Android

História: O príncipe Sapo

Características gráficas:

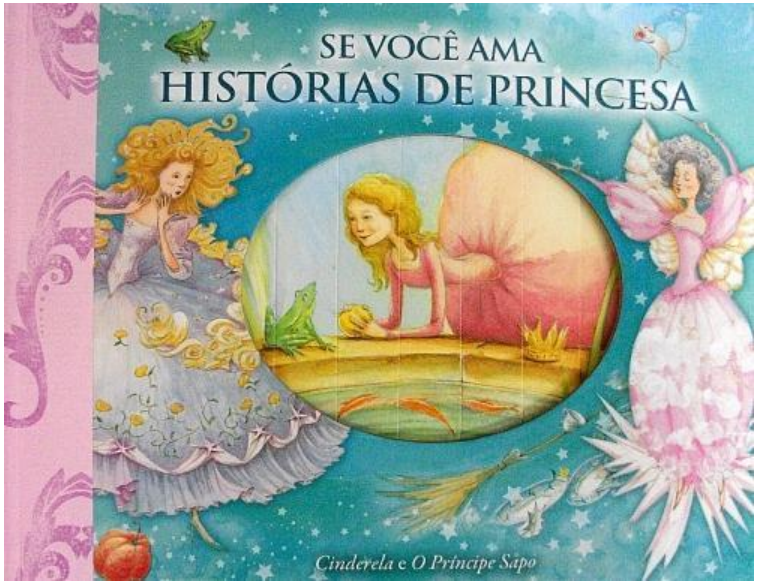
- Traço: Limites definidos por variações de cores e texturas
- Cores: Cores suaves e pouco saturadas, variação de cores para definir luminosidade
- Texturas: Diversas texturas, sobreposição ou puras
- Expressão: Personalidade através de postura, expressão facial e movimentos

Geração – Enredo

O principe sapo
Se você ama histórias de princesa

Autora: Saviour Pirota

Tradução: Maria Luisa de Abre Lima Páz



- Número de Personagens
- Diálogos
- Vocabulário
- Final

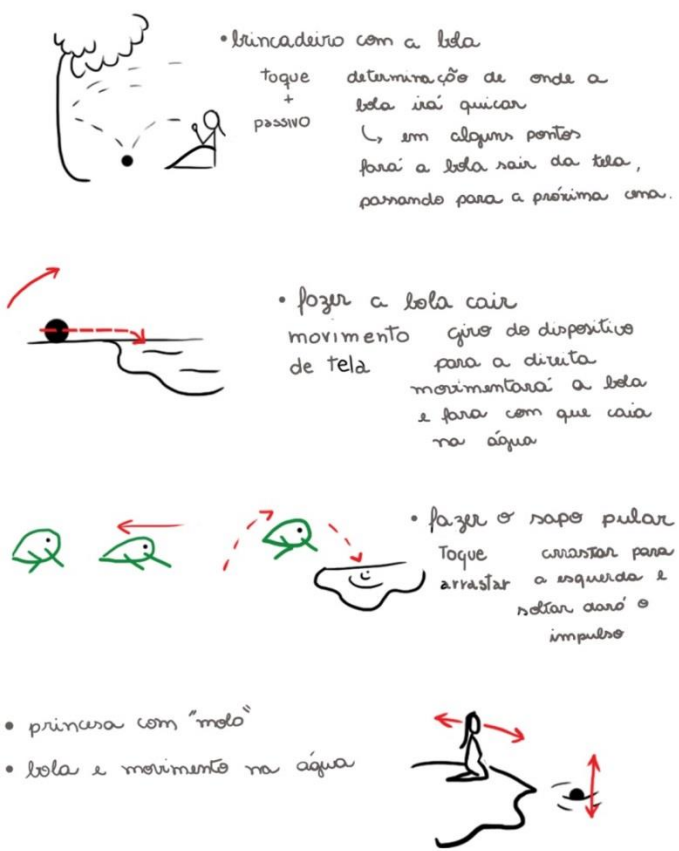
Geração – Recursos tablet

- Designar interações para habilidade motora (clicar, arrastar)
- Intervenção da luminosidade do ambiente, hora e clima reais no cenário
- Funções de ler com a criança / gravar contando história
- Áudio como feedback de tarefas

Storyboard

Geração – Roteiro

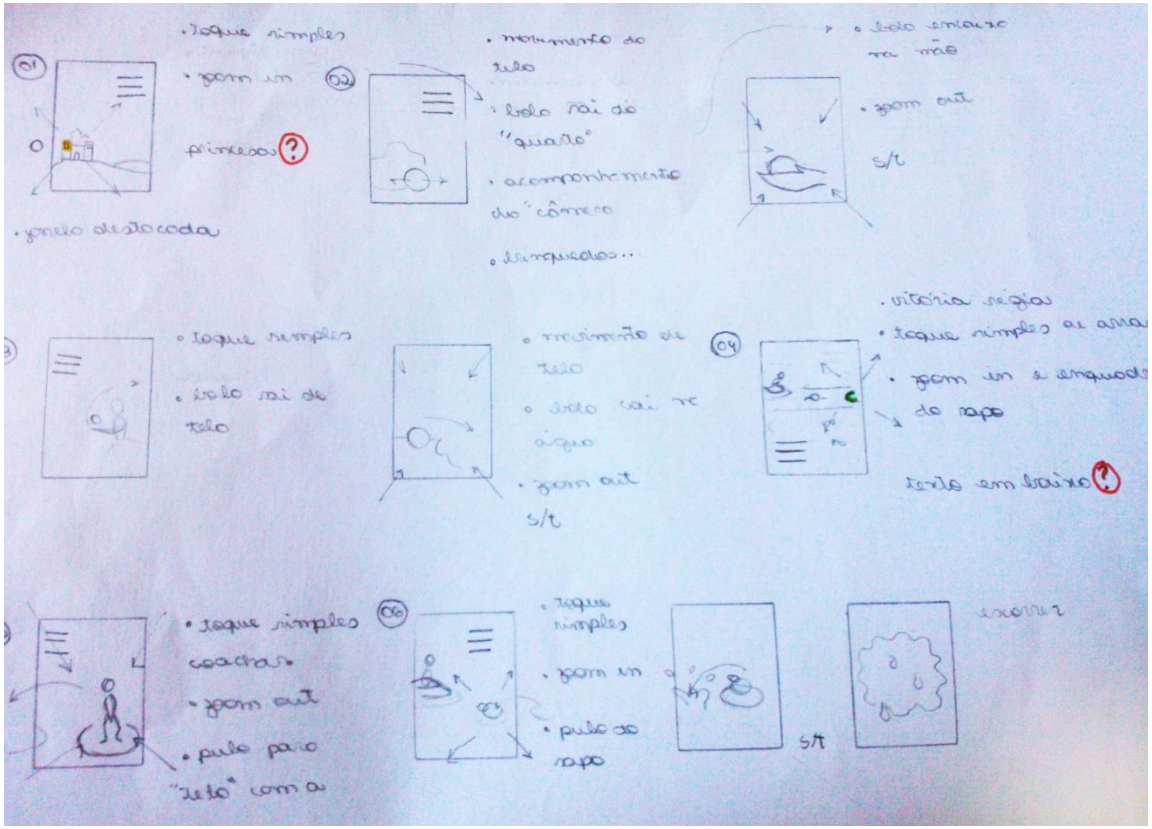
- Enredo + Interações
- Navegação



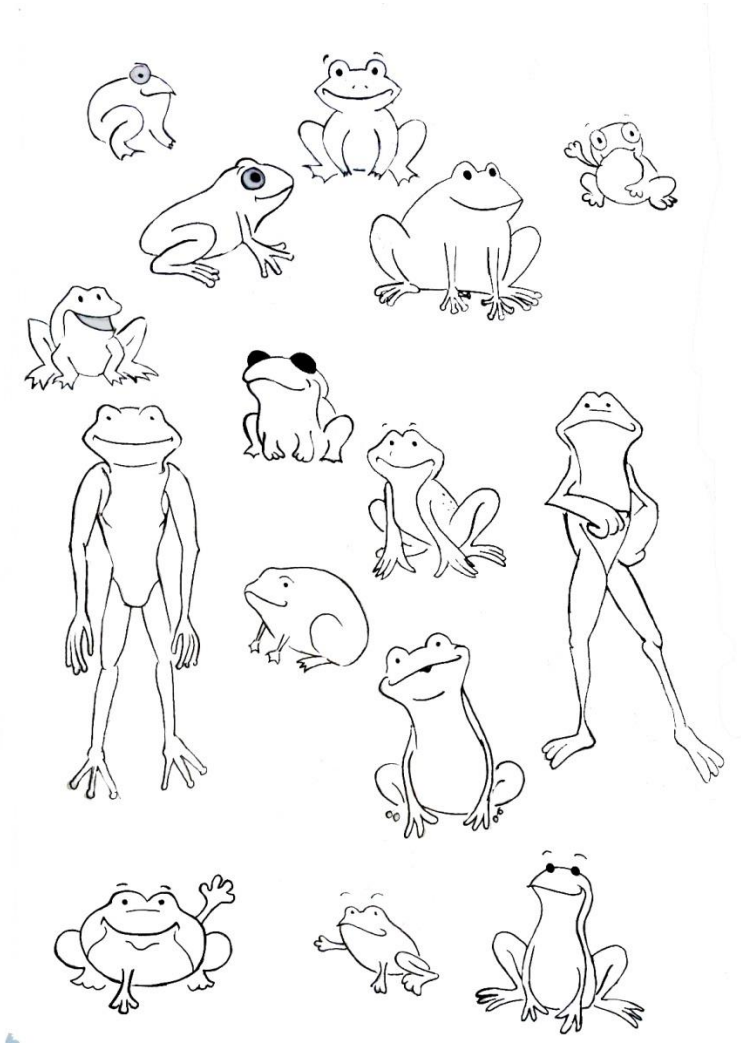
1. Apresentação da princesa
2. Floresta e fonte
3. Brincadeira com a bola
4. Perda da bola
5. Apresentação do sapo
6. Acordo
7. Busca da bola
8. Jantar 01
9. Aparecimento do sapo
10. Bronca do rei
11. Jantar 02
12. Quarto
13. Irritação da princesa
14. Sapo machucado
15. Beijo
16. Transformação
17. Casamento

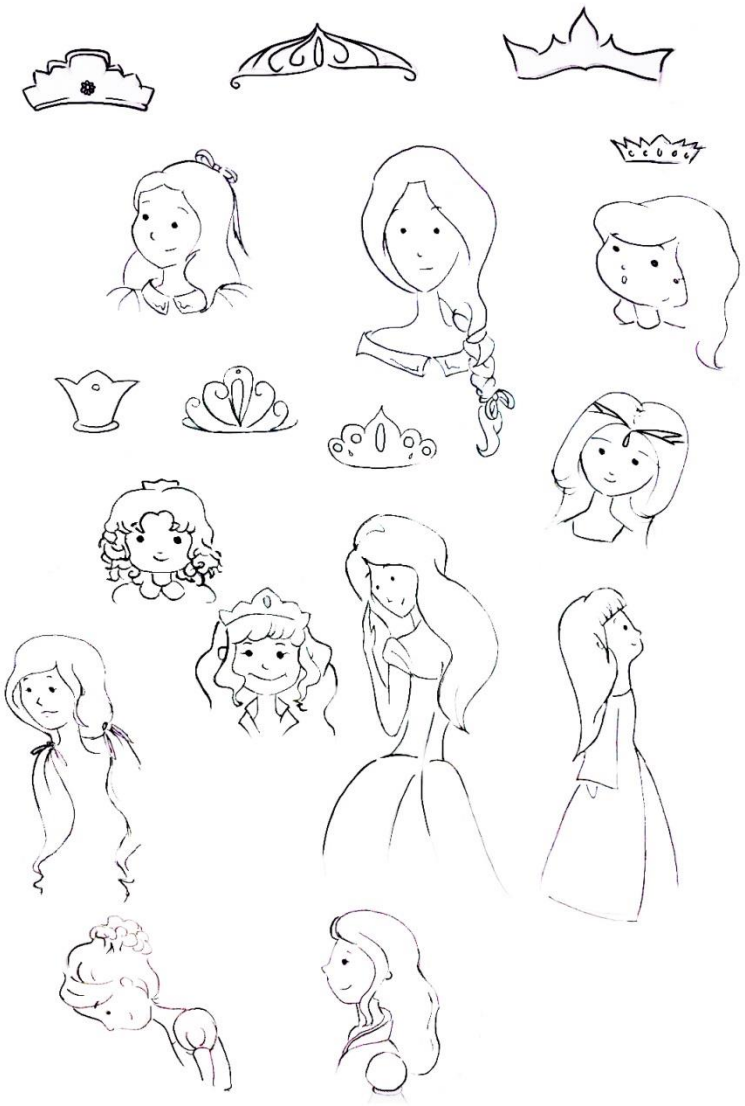
Geração – Navegação

- Páginas
- Livros
- Desencadeamento por ações



Geração – Ilustrações



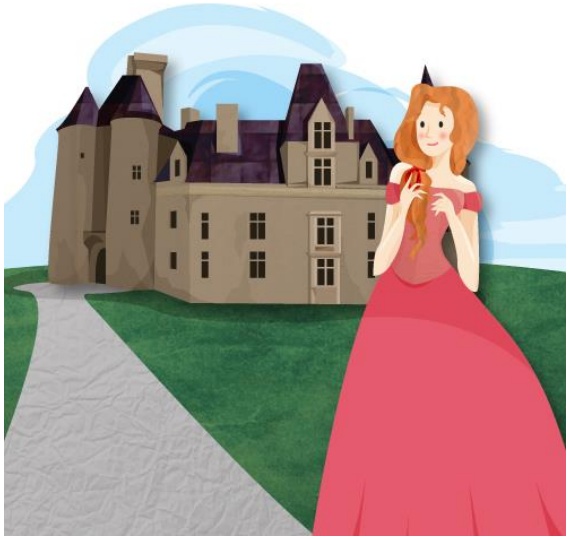


Geração – Ilustrações

Geração – Ilustrações

- Inocência
- Suavidade
- Personalidade

Geração – Cenário



Elementos Editoriais

- Tipografia

Sem serifa

Desenvolvida pela Android

Legibilidade + “amigabilidade”

Diferenças Evidentes

Livre

The songs the letters sing:
typography and children’s reading

Roboto

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
ã â á é ï ó ō ú ñ
( ) [ ] { } < > . , ; ' " ? / ! @ # $ % & *

LOREM IPSUM lorem ipsum	(light)
LOREM IPSUM lorem ipsum	(regular)
LOREM IPSUM lorem ipsum	(medium)
LOREM IPSUM lorem ipsum	(bold)
LOREM IPSUM lorem ipsum	(black)
LOREM IPSUM lorem ipsum	*(italic)*

Elementos Editoriais

Corpo 16

Entrelinha 24

Alinhamento a esquerda

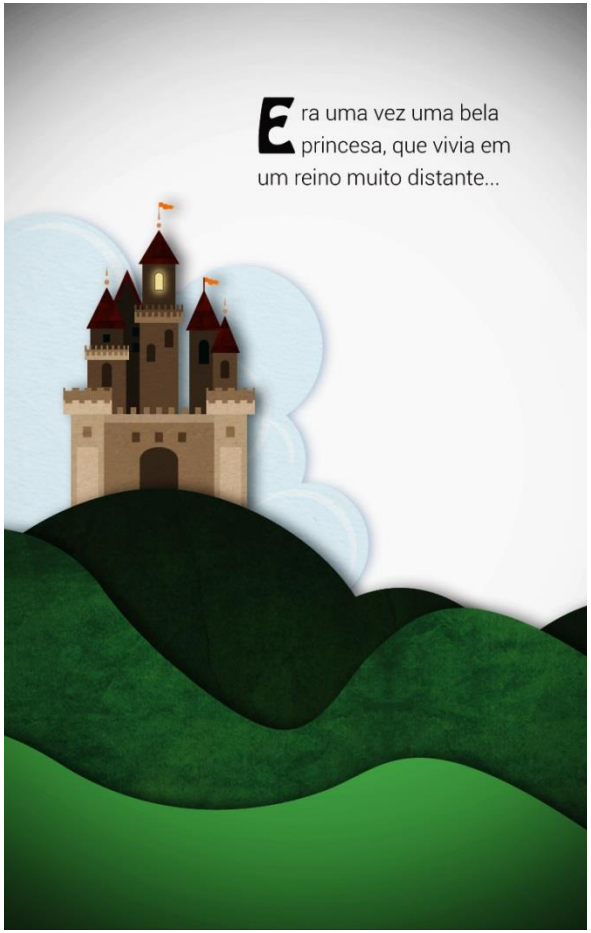
Cor - preto

Sem hifenização

Capitular – Hobo Std Medium

Geração – Iluminação

- Ponto de luz
- Profundidade
- Respiro



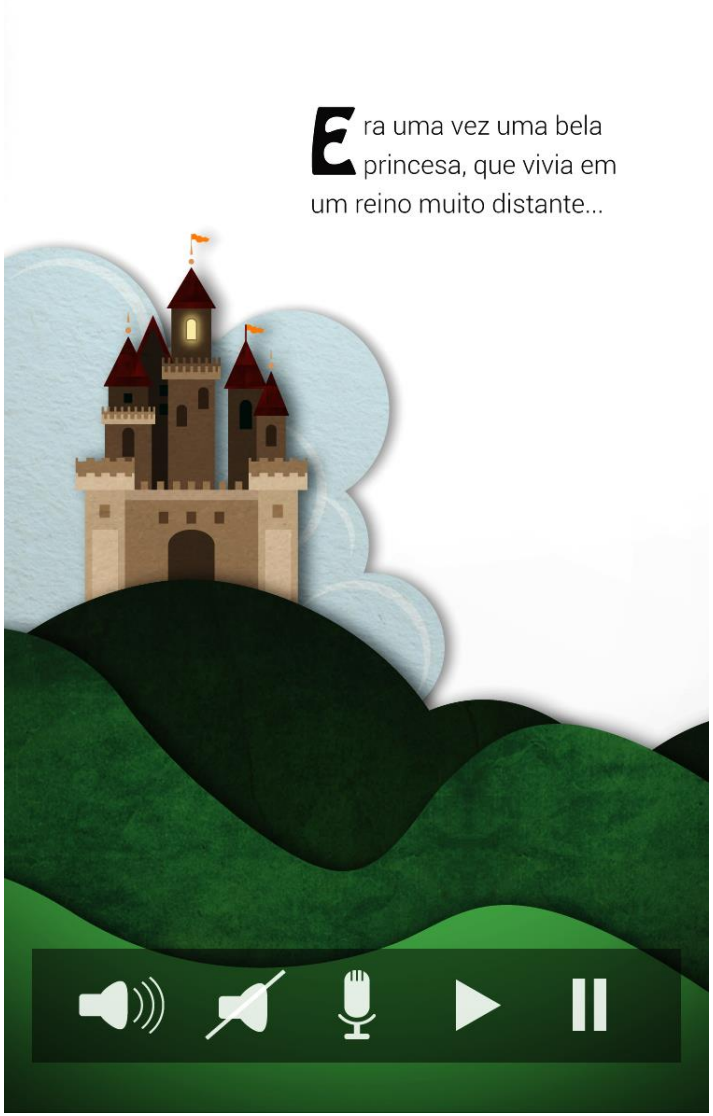
- Personagens

Produto Final

- Leitura Divertida
- Universo de fantasia
- Participação do leitor

Produto final

- Gravar leitura – elemento auxiliar
- Menu inferior
- Reprodução automática



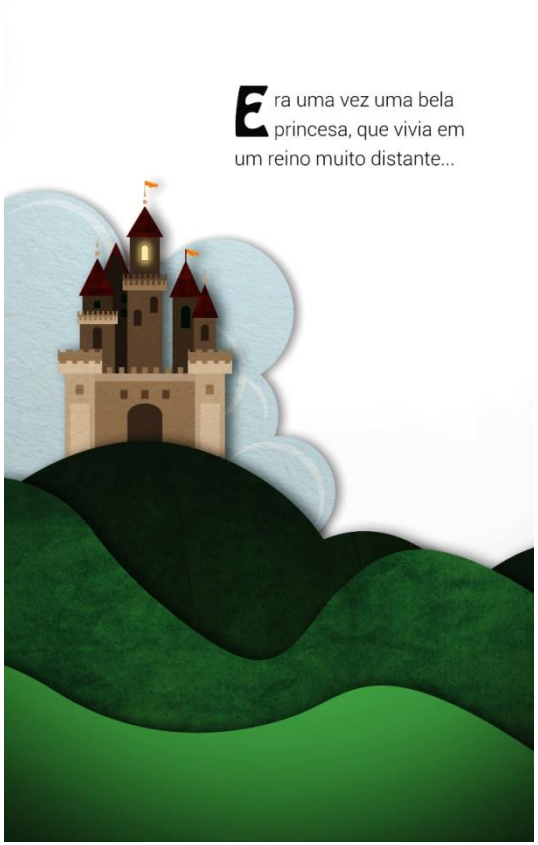
Navegação

O Príncipe Sapo
pág.3
narrador
reprodução automática

O Príncipe Sapo
pág.3
narrador
reprodução automática

Produto Final

- Recursos tablet – Interferência no cenário
- Novidade



Produto Final

- Textura - sobreposição de papel
- Expressão – empatia
- Iluminação - Imersão

Produto Final

- Explorar sentidos para assimilar informarções
- Estímulos que envolvem o leitor
- Interação com personagens
  - Toque simples
  - Toque duplo
  - Arrastar
  - Movimentação
- Intuição

Produto Final

Um dia, a bola foi parar dentro de um lago que havia no bosque atrás do palácio, um lugar onde a princesa não tinha permissão para ir. "Essa não! " lamentou-se a princesa. Por mais que ela se esforçasse, não conseguia alcançar a bola.

"Eu posso buscar para a princesa!", disse uma estranha voz. "Mas vou querer uma recompensa. Quero que me leve ao palácio. Quero me sentar ao seu lado na mesa, comer em seu prato de ouro e beber em seu copo de prata. E depois quero dormir em seu travesseiro", continuou o sapo.

Animação

- Linguagem estética – Movimentos
- Não se tornar um jogo
- Não interação – movimentos suaves
- Dicas + Feedback
- Inserção de som

- Animação - Protótipo

Conclusão

- Objetivos iniciais atingidos
    - Adaptar a narrativa ao contexto eletrônico
    - Proporcionar uma leitura dinâmica e atraente
- Limitação de tempo e recursos para implementação
- Dificuldades e Progresso

Próximas etapas

- Finalizar as ilustrações
- Programar em linguagem compatível
- Refinamento de detalhes
- Adaptar para demais plataformas

Obrigada!