

CENTRO UNIVERSITÁRIO SENAC

Ana Caroline de Oliveira Melo

Arthur Rodrigues Cavalcanti

Leonardo da Rocha Lucena

Paulo Ricardo Consolini da Silva

Pedro Lopes de Oliveira

Roger da Silva Maia

**DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS ORIENTADO A DISPOSITIVOS
MÓVEIS E BASEADOS NA WEB**

READ UP

EAD - ENSINO À DISTÂNCIA

2025

Ana Caroline de Oliveira Melo

Arthur Rodrigues Cavalcanti

Leonardo da Rocha Lucena

Paulo Ricardo Consolini da Silva

Pedro Lopes de Oliveira

Roger da Silva Maia

**DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS ORIENTADO A DISPOSITIVOS
MÓVEIS E BASEADOS NA WEB**

READ UP

Projeto Integrador apresentado ao Centro Universitário Senac na modalidade Ensino à Distância, como exigência parcial para obtenção de nota na matéria de Projeto Integrador: Desenvolvimento De Sistemas Orientado a Dispositivos Móveis e baseados na Web.

Orientador: Carlos William Ferreira de Lima

EAD - ENSINO À DISTÂNCIA

2025

RESUMO

O ReadUp representa uma inovação na forma como os jovens interagem com a leitura digital, ao integrar gamificação, personalização e uma interface social. Seu objetivo é incentivar o hábito da leitura, criando uma experiência envolvente e dinâmica que se adapta a diferentes perfis de usuários. A proposta de transformar a leitura em um desafio interativo com recompensas e objetivos claros visa atrair jovens leitores, muitas vezes afastados dos métodos tradicionais.

Através da análise de personas, como João, de 10 anos, e Marina, de 16, o ReadUp mostra como atende a diversas necessidades. João se beneficia da gamificação e da interatividade, enquanto Marina valoriza recursos gratuitos, interatividade social e a possibilidade de ler offline, adequando-se ao seu estilo de vida.

A análise SWOT aponta que, apesar da forte concorrência de plataformas como Kindle, Google Livros e Goodreads, o ReadUp tem potencial para se destacar ao oferecer personalização avançada e uma comunidade de leitores. Porém, para garantir seu sucesso, o aplicativo precisa superar desafios como a dependência de tecnologia e o desenvolvimento contínuo de uma plataforma robusta.

O ReadUp tem o potencial de transformar a leitura digital entre os jovens, tornando-a não apenas uma atividade solitária, mas uma experiência compartilhada, divertida e interativa, com o poder de moldar os hábitos de leitura das novas gerações.

Palavras-chave: Leitura, inovação, persona, livros e gamificação.

ABSTRACT

ReadUp represents an innovation in the way that teenagers interact with digital reading, integrating gamification elements, personalization and a social interface. The objective is to encourage reading habits, creating an involving and dynamic experience that adapts itself for different users. The proposal of transforming reading into an interactive challenge with rewards and clear objectives aims to attract young readers, that are far from traditional methods.

Through persona analysis, like 10 years old João and 16 years old Marina, ReadUp shows how it answers for different necessities. João benefits itself with the gamification and interactivity, while Marina values free resources, social interactivity and the possibility to read offline, matching with her lifestyle.

The SWOT analysis points out that, besides the strong competition with platforms such as Kindle, Google Books and Goodreads, ReadUp has potential to highlight itself and offer advanced personalization options to your community. Although, to guarantee your success, the app needs to overcome challenges like the dependence of technology and the constant development of a strong platform.

ReadUp has the potential to transform digital reading, making it not only a solitary activity, but also a shared, interactive and fun experience, with power to shape the reading habits for future generations.

Keywords: Reading, innovation, persona, books and gamification.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1:Kindle (Amazon)	12
Figura 2:Google Livros	13
Figura 3: Cabeceira	14
Figura 4: Goodreads	15
Figura 5: Jornada 1- João	20
Figura 6: Jornada 2- Marina	22

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
1.1. Proposito E Motivação.....	7
1.2. Missão, Visão E Valores	8
1.3. Metodologia	8
2. CONCORRENTES DIRETOS E INDIRETOS.....	10
2.1. Análise Swot da Concorrência.....	12
2.1.1. Kindle (Amazon).....	12
2.1.2. Google Livros	13
2.1.3. Cabeceira	14
2.1.4. Goodreads	15
2.2. Análise Swot - ReadUp	16
2.2.1. Estratégias para Diferenciação	17
3. PERSONAS	19
3.1. Persona 1: João- O jovem explorador.....	19
3.1.1. Jornada: João - O jovem explorador	20
3.2. Persona 2: Marina- Vida de leitora	20
3.2.1. Jornada: Marina- Vida de leitora	22
CONCLUSÃO	23
REFERÊNCIAS.....	24
APÊNDICE	25
APÊNDICE A- BRAINSTORM	25
APÊNDICE B- BRIEFING	25

1. INTRODUÇÃO

O ReadUp é um aplicativo inovador que incentiva a leitura entre jovens, tornando-a uma experiência divertida e interativa. Através da Gamificação, o app transforma o hábito de ler em um desafio envolvente, recompensando o usuário em seu progresso e incentivando-o à participação ativa. Os usuários podem comentar seus trechos preferidos, compartilhar opiniões e explorar recomendações personalizadas, criando uma comunidade engajada de leitores. Com funcionalidades adaptadas para diferentes perfis, desde crianças que estão desenvolvendo seu gosto pela leitura até adolescentes que buscam aprofundar seu conhecimento, o ReadUp torna a leitura acessível, dinâmica e motivadora.

1.1. Proposito E Motivação

A principal ideia que rege a criação de um aplicativo como o ReadUp é o resgate de um hábito importante para a vida de todos os seres-humanos: a leitura. Na medida que a tecnologia foi tomando seus postos como um grande pilar para humanidade, simples hábitos foram colocados de lado em contraste com outros mais novos e mais dinâmicos.

Segundo Tourinho (2011, v. 1, p. 326) “pode-se afirmar com segurança que o atual estudante de nível universitário no país, em sua maioria, despreza a leitura como fonte de entretenimento, informação e crescimento pessoal.” Muitos hábitos foram completamente reestruturados na medida que o tempo e a tecnologia foram avançando. Desde a forma como consumimos música e televisão até a maneira com que nos relacionamos com nossos conhecidos sofreram alterações com novas formas e aplicativos próprios para esse bem.

A leitura, apesar de também ter se beneficiado através de e-books, pedidos online de livros e até audiobooks, carece de uma plataforma que realmente incentive o usuário a consumir livros apenas pelo hábito e principalmente, que resgate a diversão e o conhecimento que o mesmo proporciona à leitores mais ávidos. O ReadUp vem com a proposta de ser o aliado indispensável para o usuário que deseja ler mais de forma divertida e dedicada, além de compartilhar seus pensamentos sobre seus trechos e livros preferidos lidos de dentro da plataforma, com uma comunidade ativa e engajada. “O leitor é sempre parte de um grupo social, certamente carregará para esse grupo elementos de sua leitura, do mesmo modo que a leitura trará

vivências oriundas do social, de sua experiência prévia e individual do mundo e da vida” (DE BRITO, 2010, p. 3).

1.2. Missão, Visão E Valores

“Leitura dinâmica e na palma da mão. Compartilhe trechos e cumpra as metas que o levarão a ter mais conhecimento através do hábito e da diversão” (ReadUp, 2025).

O ReadUp busca tornar o hábito da leitura acessível e prazeroso, proporcionando uma interface interativa e intuitiva para que qualquer usuário comece imediatamente essa jornada enriquecedora. “Ser um expoente do hábito da leitura à sociedade, melhorando a qualidade de vida, a saúde mental e o desenvolvimento do cérebro”.

Nossa visão reflete uma preocupação quanto aos hábitos atuais, cada vez mais voltados a estímulos curtos, o que pode impactar a concentração e a memória. Queremos integrar a leitura ao cotidiano digital de forma envolvente e sem distrações, incentivando o prazer pela leitura como uma ferramenta para o bem-estar e o desenvolvimento pessoal.

Como destaca Prevedello (2010, p. 3), “a leitura é muito importante para o desenvolvimento intelectual e cultural do ser humano, tornando-o capaz de refletir sobre a realidade”. “Inovação, inclusão e responsabilidade com a mente, buscando um mundo criativo e cheio de conhecimento” (ReadUp, 2025).

Valorizamos a inovação criando formas de incentivar a leitura no dia a dia. Priorizamos a inclusão, garantindo que todos possam desfrutar dessa experiência, independentemente de suas limitações.

Além disso, assumimos a responsabilidade de estimular a criatividade, o pensamento crítico e o bem-estar emocional por meio da leitura.

1.3. Metodologia

Para alcançar os objetivos propostos, a metodologia deste trabalho será dividida em três etapas principais:

- Pesquisa de Mercado e Análise de Personas: Realização de uma análise do público-alvo do ReadUp, identificando os diferentes perfis de usuários (personas), suas necessidades e preferências. Será utilizado um levantamento de dados qualitativos, como entrevistas e questionários com jovens leitores, para entender os fatores que influenciam seu engajamento com a leitura digital.
- Análise de UX e UI: Estudo e comparação das boas práticas de design de experiência e interface, levando em consideração a gamificação como elemento central do ReadUp. Serão avaliadas as jornadas de usuário, fluxos de navegação e como as escolhas de design impactam na interação com o aplicativo.
- Prototipagem e Testes de Usabilidade: Criação de protótipos de telas e interação para validar as hipóteses de design propostas. A fase de testes envolverá a aplicação de feedback de usuários reais, avaliando a eficácia do design e a satisfação dos usuários em relação à usabilidade e funcionalidade do aplicativo.

Através dessa abordagem metodológica, espera-se obter insights valiosos sobre como a combinação de UX, UI e gamificação pode transformar a leitura em uma experiência mais envolvente e prazerosa para os jovens.

2. CONCORRENTES DIRETOS E INDIRETOS

Ao que diz respeito aos concorrentes do ReadUp, temos uma série de outros aplicativos e serviços com premissas semelhantes. Ao mencionar concorrência direta, me refiro às aplicações que oferecem serviço similar e outros aplicativos de leitura de livros digitais, enquanto a concorrência indireta, são os serviços que competem pelo mesmo público-alvo, porém com diferentes soluções. Um dos aplicativos mais famosos do segmento de leitura é o Kindle.

Segundo o site TechTudo (2023), “o Kindle é um dos e-readers mais famosos vendidos atualmente no mercado”. Produzido pela Amazon em 2007, nasceu como sendo um e-reader físico, ou seja, um aparelho semelhante à um tablet onde o usuário poderia ler e-books comprados na própria loja da Amazon. Posteriormente, em 2009 fora lançada uma versão de aplicativo para celulares e computadores, expandindo as plataformas em que os leitores poderiam ler, não necessitando mais de ter o Kindle físico. Possui diversas funções interessantes, como por exemplo a possibilidade de se fazer notas de trechos, a tradução de palavras para o idioma desejado, e claro, um sistema operacional próprio para quem for utilizá-lo através do aparelho da Amazon.

O diferencial do Kindle para o ReadUp é justamente a interação que o usuário possui com o aplicativo, visto que no Kindle não há metas estimuladas ou sequer um conceito de rede social para que torne o leitor mais engajado, sendo uma ótima ferramenta para quem já está acostumado a ler, mas não tão interessante para o novo leitor.

Outro ponto importante é o Kindle Unlimited, um serviço por assinatura com o custo mensal de R\$19.90, que traz um catálogo abrangente com diversos livros para o assinante, o que de certa forma, se distancia da proposta do ReadUp de ser um aplicativo gratuito.

Outro concorrente direto do ReadUp é o Cabeceira, desenvolvido pela TAG Livros em 2019. De acordo com a TAG Livros (2022), “lançamos um aplicativo gratuito para o organizar seus livros e manter a leitura em dia”. Com uma proposta muito parecida, traz diversas funcionalidades que ajudam aos leitores, sendo a principal a possibilidade de se organizar as leituras em diversas categorias, com contagem de páginas, onde o usuário necessita inserir manualmente onde se encontra na leitura. Além disso, também conta com uma calculadora literária, que estipula uma meta de

páginas por dia para se terminar um determinado livro dentro de um intervalo de tempo. O aplicativo também dá recomendações de leitura e conquistas ao atingir os objetivos, estando disponível tanto no Android como no iOS. Mais recentemente, foi implementada uma loja, que liga o Cabeceira ao catálogo da livraria TAG, sendo assim possível integrar os livros diretamente ao aplicativo.

Apesar de também ser um aplicativo completo no que diz respeito à suas funcionalidades, carece também de mais incentivos para que o usuário possa se sentir comprometido com suas leituras, diferente da proposta que o ReadUp tenta empregar, que foca na experiência do usuário e na facilidade de uso do aplicativo.

Outra concorrência direta é o aplicativo Goodreads, lançado em 2006. É também um aplicativo muito interessante e já com o conceito de rede social integrada. É possível adicionar amigos, criar grupos e personalizar nosso perfil. Também traz a possibilidade de avaliação e catalogação de livros lidos e acompanhamento de leitura, com brindes e desafios para os usuários. Em 2013, foi integrado ao ecossistema Kindle através da compra da empresa responsável pela Amazon. Atualmente está disponível para iOS e Android, sendo gratuito.

Apesar de ser muito completo, sua interface as vezes pode ser um pouco complicada para novos usuários, algo que o ReadUp tenta sempre facilitar para que o leitor consiga se encontrar sem maiores dificuldades.

Um exemplo de concorrência indireta é o aplicativo Audible, um serviço de audiolivros e podcasts da Amazon, com narrações profissionais e diversas funções que permitem o usuário a 4 escutar seus audiobooks de qualquer lugar. Fundado em 1995, foi comprado pela Amazon em 2008, é um serviço pago, com assinatura no valor de R\$19,90 mensais. Também é possível comprar livros individualmente, sem precisar ser assinante. Se diferencia da proposta do ReadUp por ser uma maneira diferente de oferecer leitura, além de não possuir as mesmas funcionalidades. As possibilidades de aplicativos são diversas, e pode-se constatar que o ReadUp vem com a proposta de trazer o melhor de cada funcionalidade dos citados aplicativos em uma só solução, tornando-se a plataforma essencial de consumo de livros.

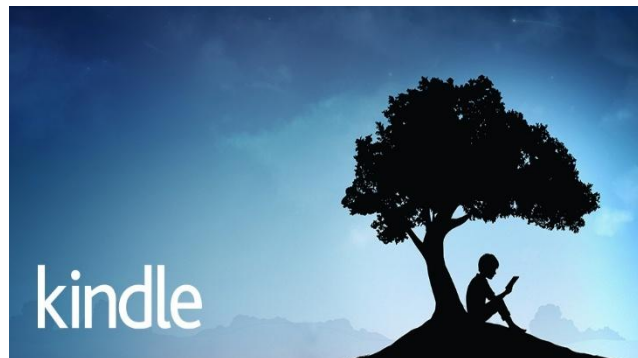
2.1. Análise Swot da Concorrência

Para efetuar o desenvolvimento de um novo aplicativo, é essencial analisar a concorrência e identificar os pontos fortes e fracos das plataformas existentes. A análise de benchmarking revela que as principais plataformas de leitura digital oferecem forças distintas e enfrentam desafios específicos.

Essas análises que são identificadas como benchmarking são cruciais para entender o panorama competitivo e identificar áreas em que o ReadUp pode inovar, como na criação de uma plataforma mais social, personalizada e envolvente para o público jovem. Ao combinar funcionalidades de leitura, interação social e gamificação, o ReadUp tem o potencial de oferecer uma experiência única, que se destaca pelas características que faltam nas plataformas concorrentes.

2.1.1. Kindle (Amazon)

Figura 1:Kindle (Amazon)



Fonte: Amazon, 2010

Forças:

- Marca consolidada e confiança do consumidor devido à Amazon.
- Grande catálogo de livros e integração com a loja Amazon;
- Tecnologia avançada como o Kindle Paperwhite e o Kindle Oasis, com e-ink para uma experiência de leitura mais confortável;
- Sincronização multi-dispositivos;
- Recursos exclusivos como Whispersync.

Fraquezas:

- A interface do aplicativo pode ser complexa para iniciantes.

- Preço de dispositivos (Kindle e leitores de e-book) pode ser um impeditivo;
- Falta de diversidade de recursos sociais comparado ao Goodreads.

Oportunidades:

- Crescimento de novos mercados emergentes de e-books e audiobooks;
- Expansão de conteúdo exclusivo como Kindle Unlimited e Audible.

Ameaças:

- Concorrência crescente de plataformas mais sociais, como o Goodreads, e aplicativos de leitura digital mais acessíveis;
- Mudanças no mercado editorial, com maior demanda por autores independentes e formatos de livros alternativos.

2.1.2. Google Livros

Figura 2: Google Livros



Fonte: Google

Forças:

- Integração com o ecossistema Google, como sincronização com Google Drive e outros dispositivos Android;
- Grande variedade de livros, incluindo títulos gratuitos e pagos.
- Facilidade de acesso e compra diretamente através da Google Play Store.

Fraquezas:

- Falta de recursos de personalização de leitura em comparação com o Kindle;
- Pouco foco em audiobooks;
- Recursos sociais limitados.

Oportunidades:

- Aumento de leitores Android e a possibilidade de maior integração com o Google Assistant e outros serviços;
- Adoção de novos formatos de conteúdo, como livros interativos.

Ameaças:

- Concorrência de plataformas especializadas em leitura, como o Kindle e o Google Livros;
- Falta de engajamento social em comparação com plataformas como o Goodreads.

2.1.3. Cabeceira

Figura 3: Cabeceira



Fonte: TAGblog, 2019

Forças:

- Foco no público brasileiro, com uma interface simples e amigável.
- Modelo freemium com conteúdo pago e gratuito, atraindo uma base diversificada de usuários;
- Recomendação de livros baseada em inteligência artificial com sugestões personalizadas.

Fraquezas:

- Catálogo limitado de livros, especialmente em comparação com os gigantes globais como o Kindle;

- Falta de integração com outras plataformas de leitura, como audiobooks ou outros dispositivos.

Oportunidades:

- Crescimento do mercado de leitura digital no Brasil e em países de língua portuguesa;
- Parcerias com editoras independentes e lançamento de livros exclusivos.

Ameaças:

- Competição com plataformas de maior escala como Kindle, Google Livros, etc;
- Saturação do mercado de aplicativos de leitura, com a popularização de alternativas gratuitas.

2.1.4. Goodreads

Figura 4: Goodreads



Fonte: Amazon, 2010

- **Forças:**
- Comunidade forte de leitores e resenhas, proporcionando uma experiência social e interativa;
- Grande biblioteca de resenhas e classificações de livros;
- Integração com o Kindle, o que permite importar diretamente para o Kindle os livros que estão sendo lidos ou desejados.

Fraquezas:

- Funcionalidade primária voltada mais para resenhas e recomendações do que para leitura direta;

- Não é um aplicativo de leitura e não oferece um sistema nativo de e-books.

Oportunidades:

- Expansão dos recursos sociais: poderia investir mais em funcionalidades como clubes de leitura, eventos online com autores, entre outros;
- Parcerias com editoras para promover lançamentos de livros.

Ameaças:

- O mercado de leitura digital tende a ser dominado por plataformas que oferecem uma experiência completa de leitura e compra de livros como o Kindle;
- Concorrência com plataformas mais focadas em experiência de leitura direta como o Google Livros.

2.2. Análise Swot - ReadUp

A análise SWOT permite entender melhor o posicionamento do ReadUp no mercado, suas vantagens competitivas e áreas que precisam ser desenvolvidas para garantir seu sucesso. A seguir, estão detalhados os principais pontos dessa análise.

Forças:

- Gamificação: Torna a leitura mais atraente para jovens ao transformar o hábito em um desafio com recompensas.
- Experiência interativa do usuário: Funcionalidades como comentários, compartilhamento de opiniões e recomendações personalizadas criam uma experiência social e envolvente.
- Acessibilidade: Adaptado para várias faixas etárias, tornando o app inclusivo para crianças, adolescentes e jovens adultos.
- Engajamento comunitário: Incentiva a interação entre usuários, fortalecendo a construção de uma comunidade ativa de leitores.
- Personalização: Oferece recomendações de livros baseadas no perfil do usuário, aumentando a relevância do conteúdo.

Fraquezas:

- Dependência de tecnologia: O app pode ser inacessível para quem não possui dispositivos móveis ou internet de qualidade.
- Desafios na monetização: A combinação de gamificação e conteúdo gratuito pode dificultar a conversão de usuários para planos pagos.
- Concorrência acirrada: Enfrenta a concorrência de grandes plataformas consolidadas como Goodreads, Kindle e Google Livros.
- Complexidade no desenvolvimento: Criar e manter um sistema robusto que combine gamificação, personalização e interação exige alto investimento tecnológico.

Oportunidades:

- Crescimento global: Aumenta o consumo de livros digitais, com mais usuários adotando e-books e audiobooks.
- Leitores híbridos: A preferência por e-books e audiobooks abre a oportunidade de integrar ambos os formatos na plataforma.
- Novos modelos de monetização: Oferecer planos de assinatura ou modelos híbridos de compra e assinatura pode atrair mais usuários.
- Expansão em mercados emergentes: Grande potencial em regiões com acesso limitado a livros físicos, como África, Ásia e América Latina.

Ameaças:

- Concorrência: Amazon, Google e outros gigantes oferecem vastos catálogos e recursos tecnológicos, dificultando a diferenciação.
- Saturação do mercado: O mercado de aplicativos de leitura está saturado, o que torna a diferenciação mais desafiadora.
- Pirataria de e-books: A pirataria pode afetar a distribuição e a monetização dos livros digitais.

2.2.1. Estratégias para Diferenciação

- Personalização Avançada: Utilizar IA para sugerir leituras com base no comportamento do usuário.
- Integração Social: Incorporar resenhas, fóruns e desafios de leitura para criar um ambiente social e colaborativo.

- Novos Formatos de Conteúdo: Investir em livros interativos, audiobooks exclusivos e conteúdos multimodais como vídeos e podcasts.
- Foco em Nichos: Atender a nichos específicos, como livros acadêmicos ou literatura em idiomas específicos.
- Parcerias Estratégicas: Colaborar com editoras ou autores para lançar títulos exclusivos e promoções especiais, atraindo novos usuários.

Embora o ReadUp possua características de diferenciação, como gamificação, personalização avançada e integração social, será essencial investir em tecnologia de ponta, estabelecer parcerias estratégicas e continuar aprimorando a experiência do usuário para garantir uma posição sólida no competitivo mercado de leitura digital.

A constante evolução da plataforma, alinhada às demandas dos usuários e tendências do mercado, permitirá ao ReadUp não apenas competir com grandes players, mas também criar um nicho específico e engajado de leitores. Além disso, a inovação constante e a adaptação às novas necessidades dos usuários são cruciais para manter a relevância e a competitividade no setor.

3. PERSONAS

A fim de garantir que o ReadUp de fato atenda às necessidades de seus usuários, foram criadas personas que representam perfis típicos do público-alvo. As personas aqui descritas são baseadas em pesquisas e suposições fundamentadas sobre os hábitos de leitura, preferências e desafios enfrentados por diversos tipos de leitores, além de usuários de concorrentes já descritos anteriormente. Cada persona reflete um grupo seletivo de usuários com características e motivações distintas, dessa forma permitindo que o desenvolvimento do ReadUp seja orientado por experiências reais e centrado à experiência do usuário. A seguir, apresentamos duas personas do ReadUp.

3.1. Persona 1: João- O jovem explorador

João é uma criança de 10 anos extremamente curiosa e criativa, que adora histórias de aventura. Sua imaginação fértil o faz gostar de explorar novos conteúdos sozinho, e aprecia quando seus pais e professores o incentivam a ler.

O fato de ser um menino energético, o faz engajar-se quando está diante de desafios e recompensas. Sua família é uma típica família de classe social média e seus pais valorizam a educação e o incentivam ao uso de tecnologia para aprendizado. Vive com seus pais e com uma irmã mais velha, de 14 anos, que também é amante de leitura.

Seus pais trabalham em horário comercial e costumam acompanhar de perto suas atividades escolares e recreativas, com um ambiente familiar estruturado, com regra para o uso de telas e momentos de lazer e aprendizado. João lê principalmente livros ilustrados, quadrinhos e pequenos contos. Seu interesse pela leitura depende do formato do livro, já que esses devem ser lúdicos e interativos. Costuma ler à noite, logo antes de dormir e nos finais de semana com seus pais. 5 João sente falta de um aplicativo divertido, que tenha histórias coloridas, desafios e recompensas (medalhas, pontos, avatares).





Gosta de jogos que testem seus conhecimentos sobre as histórias que lê e gosta de ouvir contos narrados quando está cansado de ler sozinho. Porém, ainda está desenvolvendo a paciência para texto mais longos e tem dificuldade com determinadas palavras complexas. Caso o conteúdo seja denso demais, perde o

interesse rapidamente, sendo assim necessário uma interface mais intuitiva, com elementos visuais e gamificação para se manter engajado.

João utiliza um tablet ou o celular dos pais para jogar e assistir à vídeos. Está familiarizado com apps educativos, mas prefere aqueles com mecânicas de jogos envolventes.

3.1.1. Jornada: João - O jovem explorador

Figura 5: Jornada 1- João

Persona 1 João 10 anos	Descoberta	Aprofundamento	Leitura	Pós-leitura
Pontos de Contato	Indicação de um amigo	Baixa o app com ajuda dos pais, explora as funcionalidades e escolhe histórias.	Interação com a interface do livro digital, desafios dentro da leitura.	Feedback sobre a história, desafios finalizados e compartilhamento do progresso.
Pensamento	"Esse app parece divertido. Tem jogos ou desafios?"	"Quais são as histórias mais legais. Tem algo sobre aventura ou mistério?"	"Consegui passar de fase. Ganhei uma medalha"	"Quais histórias mais gostei? O que posso ler depois?"
Sentimento	 Curiosidade e expectativa	 Engajamento inicial, mas também impaciência	 Entusiasmo ao ganhar recompensas	 Satisfação e desejo por mais desafios
Oportunidades	Criar anúncios visuais atrativos e interativos	Implementar um sistema de recomendação com histórias ilustradas e interativas	Criar um sistema de conquistas e avatares personalizáveis	Criar um sistema de recomendação baseado no histórico de leitura e permitir que ele compartilhe conquistas

Fonte: Elaborado pelo autor

3.2. Persona 2: Marina- Vida de leitora

Marina é uma jovem de 16 anos independente e super engajada nas redes sociais. É uma ávida leitora e gosta de compartilhar opiniões sobre livros e participar de discussões literárias online. Gosta de leituras bem construídas e envolventes, com tramas que a desafiem.

Faz parte de uma família de classe baixa, morando com seus pais e dois irmãos mais novos, tendo acesso limitado a recursos digitais e culturais, dependendo de Wi-Fi público e pacotes móveis limitados para ter acesso a internet.

A sua família enfrenta dificuldades financeiras e seus pais trabalham em empregos informais, o que torna a rotina instável. Por ter orçamento apertado, comprar livros físicos é inviável, o que faz Marina pegar livros emprestados de bibliotecas públicas ou usar aplicativos gratuitos de leitura. Marina lê romances, fantasia e ficção científica. Têm preferência por e-books gratuitos e audiolivros acessíveis, costumando ler no celular quando tem tempo livre, especialmente à noite ou em deslocamentos de ônibus. Frequentemente, faz download dos livros enquanto possui internet para ler posteriormente offline.





Marina sente falta de um aplicativo que à ofereça recomendações gratuitas e acessíveis, que permita a marcação dos trechos e a possibilidade de fazer anotações sobre suas partes preferidas. Ela gostaria de poder participar de fóruns de discussão sobre livros e encontrar incentivos para manter o seu hábito de leitura, apesar de sua rotina.

A falta de acesso a livros pagos e um ambiente tranquilo para praticar leitura é uma grande dificuldade para Marina, que tem dificuldades de manter seu hábito vivo, pois precisa dividir o tempo entre os estudos, ajuda em casa e trabalhos informais que possam surgir. Ela busca alternativas que funcionem bem, mesmo sem internet.

Marina usa um celular antigo com pouca capacidade de armazenamento. Prefere aplicativos leves e que permitam a leitura offline. Está acostumada a buscar conteúdos gratuitos e valoriza muito qualquer funcionalidade que facilite o acesso à leitura sem custos extras.

3.2.1. Jornada: Marina- Vida de leitora

Figura 6: Jornada 2- Marina

Persona 2 Marina 16 anos	Descoberta	Aprofundamento	Leitura	Pós-leitura
Pontos de Contato	Indicação de professores.	Abaixar o App e procurar por um livro específico.	Interação com o livro digital (maca texto) para fazer resumo, estabelecimento de metas de leitura.	Fórum para discussão sobre a leitura, formação de ranking com as quantidades de páginas lidas na semana.
Pensamento	"Utilizando esse App eu posso ler vários livros ao mesmo tempo, de diferentes idiomas e facilmente fazer resumo dos livros lidos."	"Esse App me incentiva a ler mais, conectar-me com outros leitores e descobrir novos títulos interessantes."	"Adoro destacar trechos importantes e fazer resumos, isso me ajuda a lembrar melhor da história."	"Assimilo melhor o conteúdo ao conversar sobre o que li, desenvolvi o hábito da leitura com o App e me conectei com outros leitores."
Sentimento	 Entusiasmo e curiosidade	 Motivação e empolgação	 Satisfação, entusiasmo e aprendizado	 Satisfação e desejo por mais desafios
Oportunidades	Usabilidade intuitiva e curadoria de acordo com o interesse do público alvo	Oferecer fácil acesso as leituras em andamento, permitir fazer resumo dos livros lidos e adicionar blocos de notas em cada página.	Criar avatares personalizáveis e sistema de feedback, com informações do uso individualizado no App.	Criar um sistema de recomendação baseado no histórico de leitura e permitir que ele compartilhe conquistas

Fonte: Elaborado pelo autor

CONCLUSÃO

O ReadUp surge como uma proposta inovadora e diferenciada no mercado de leitura digital, focando na gamificação e na criação de uma experiência interativa e social para jovens leitores. A análise de concorrência mostra que, embora existam plataformas consolidadas como Kindle, Goodreads e Cabeceira, o ReadUp oferece funcionalidades exclusivas, como desafios, recompensas e uma comunidade engajada, que tornam o hábito da leitura mais acessível e prazeroso. A integração de elementos lúdicos, o incentivo à interação social e a personalização de recomendações fazem com que o ReadUp se destaque como uma ferramenta dinâmica, adaptada a diferentes faixas etárias e necessidades.

A metodologia proposta, que inclui pesquisa de mercado, análise de UX/UI e testes de usabilidade, visa garantir que o ReadUp atenda de forma eficiente às expectativas de seu público-alvo, como mostrado nas personas desenvolvidas. A jornada de usuários como João, o jovem explorador, e Marina, a leitora engajada, evidencia as necessidades de gamificação, acessibilidade e personalização, que são atendidas pelo aplicativo.

Porém, para garantir um crescimento contínuo e uma diferenciação real no mercado saturado de aplicativos de leitura, o ReadUp deve investir em inovações tecnológicas, como a integração de novos formatos de conteúdo e a criação de parcerias estratégicas. Além disso, a adaptação às novas necessidades e tendências de consumo, como o aumento do uso de audiobooks e a leitura offline, será fundamental para sua manutenção e sucesso. Assim, o ReadUp está posicionado para se tornar uma plataforma essencial para leitores jovens, contribuindo para o resgate do prazer pela leitura de uma maneira moderna, interativa e envolvente.

REFERÊNCIAS

EDWARDS, Wagner. **“Como baixar livros (e-books) grátis no celular pelo Google Play”**, 2024. Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/2024/05/08/dicas-e-tutoriais/como-baixar-livros-e-books-gratis-no-celular-pelo-google-play/>> Acesso em: 19XCZ/03/2025

DE BRITO, Danielle Santos. **“A importância da leitura na formação social do indivíduo”**. Periódico de Divulgação Científica da FALS, Ano IV-Nº VIII-JUN, 2010. Disponível em: <https://www.fals.com.br/revela/edicoesanteriores/ed8/Artigo4_ed08.pdf> Acesso em: 16 mar. 2025.

GOODREADS. **“Meet your next favorite book”**. Disponível em: <<https://www.goodreads.com/>> Acesso em: 18/03/2025

KINDLE. **“Kindle for Android”**. Disponível em: <<https://www.amazon.com.br/Amazon-com-Kindle-for-Android/dp/B004DLPXAO/?tag=offa01-20>> Acesso em: 18/03/2025

MIRO **“App Wireframe”**. Disponível em: <<https://miro.com/app/dashboard/>> Acesso em: 18/02/2025

PREVEDELLO, Jocelaine Pivetta. **“A importância da leitura e a influência das tecnologias”**. 2010. Disponível em: <<https://repositorio.ufsm.br/handle/1/2262>> Acesso em: 16 mar. 2025.

TAG LIVROS. **“Cabeceira: o app para você ler mais livros! Blog TAG Livros”**, 3 maio 2022. Disponível em: <<https://www.taglivros.com/blog/cabeceira-o-app-para-voce-ler-mais-livros/>>. Acesso em: 16 mar. 2025.

_____. **“Cabeceira: o app para você ler mais livros”**, 2019. Disponível em: <<https://www.taglivros.com/blog/cabeceira-o-app-para-voce-ler-mais-livros/>> Acesso: 14/03/2025

TECHTUDO. **“O que é Kindle? Veja como funciona o leitor de livros da Amazon. TechTudo”**, 15 maio 2023. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/guia/2023/05/o-que-e-kindle-veja-como-funciona-o-leitor-delivros-da-amazon-edmobile.ghml>> Acesso em: 16 mar. 2025.

TOURINHO, Cleber. **“Refletindo sobre a dificuldade de leitura em alunos do ensino superior: “deficiência ou simples falta de hábito”**. Revista Lugares de Educação, v. 1, n. 2, p. 325-346, 2011. Disponível em: <<https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/rle/article/view/10966>> Acesso em: 16 mar. 2025.

APÊNDICE

APÊNDICE A- BRAINSTORM

SeniorFitPro

- App voltado para idosos sedentários;
- Programa de recompensas por cada plano de exercício feito;
- Mapa com todas as academias públicas da cidade;
- Contato direto com profissionais da área fitness.

FoodMetrics

- App voltado para cálculo de alimentos;
- Possui cálculos certos já com as margens de erro no cálculo de gramas e kg de alimentos;
- Possibilidade de guardar receitas;
- Alimentos pré-salvos nativamente;
- Cálculo calórico.

ReadUp

- App voltado para incentivo da leitura;
- Com diversos e-books grátis e vários idiomas;
- Tracking de páginas lidas;
- Sistema de ofensiva como o Duolingo;
- Portabilidade para celulares e web.

APÊNDICE B- BRIEFING

PRIMEIRA ETAPA	
Visão do produto:	O ReadUp é um aplicativo inovador que incentiva a leitura entre jovens, tornando-a uma experiência divertida e interativa. Através da gamificação, o app transforma o hábito de ler em um desafio envolvente, recompensando o progresso

	<p>e incentivando a participação ativa. Os usuários podem comentar trechos, compartilhar opiniões e explorar recomendações personalizadas, criando uma comunidade de leitores engajados. Com funcionalidades adaptadas para diferentes perfis, desde crianças que estão desenvolvendo o gosto pela leitura até adolescentes que buscam aprofundar seu conhecimento, o ReadUp torna a leitura acessível, dinâmica e motivadora.</p>
Personas:	Persona 1: João, 10 anos
	Persona 2: Marina, 16 anos
Jornadas Associadas:	<p>Tela inicial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selecionar gostos (Aventura, Romance, Ficção Científica...) • Selecionar autores (Isaac Asimov, J. K. Rowling...) • Definir meta (ler 20 páginas por dia, ler 1 livro por mês, ler 20 livros no ano...) • Gamificação: <ul style="list-style-type: none"> ➢ Notificação de metas (ler ao menos uma vez por dia, atingir o mínimo de 10 páginas no dia) ➢ Quest (Ler uma short story (conto, poesia, mini estória) aleatório do dia...) ➢ Criação de Avatar/Perfil do usuário (personalizar pessoa e sessão)
	<p>Tela da biblioteca:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lista de livros, progresso de cada, opções de ver comentários...
	<p>Tela de livro:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sinopse, Informações do autor, Tempo de leitura, páginas lidas hoje (pontos acumulados [gamificação]), <ul style="list-style-type: none"> ➢ Dentro do livro: Comentar página/capítulo, selecionar trecho e usar como comentário... publicar em redes sociais...