



Resultado Parcial de concepção de livro infantil modelo com aplicação dos conceitos de Design Thinking e UX

Partial results of model children's book design with application of the concepts of Design Thinking and UX

Resumo

O presente artigo visa mostrar o processo de desenvolvimento parcial de um livro modelo voltado ao público infantil. Utilizando os conceitos de UX e Design Thinking buscou-se analisar a efetividade do produto junto a seus consumidores e o desempenho do mercado editorial brasileiro. Bem como a mostrar a primeira etapa do processo onde foi feita uma imersão com crianças do Projeto Espaço Alternativo em Aparecida, São Paulo.

Palavras Chave: User Experience; design thinking; livro infantil.

Abstract

This article aims to show the partial process of developing a model book aimed at children. Using the UX concepts and design thinking we attempted to analyze the effectiveness of the product along with its customers and the performance of the Brazilian publishing market. As well as showing the first stage of the process where it was ugly one with children emergence of Alternative Space Project in Aparecida, Sao Paulo.

Keywords: User Experience; design thinking; children's book.

Introdução

O mercado editorial brasileiro é um dos maiores meios de entretenimento e cultura atualmente, milhares de impressos chegam às mãos dos consumidores, entre revistas, livros, jornais e etc. Mas para que as pessoas tomem gosto pela leitura, deve-se fazer um trabalho de incentivo desde a infância, ou seja, fazer com que crianças que acabaram de ser alfabetizadas ou que ainda não foram, tomem gosto pela leitura. Um dos requisitos que vem a atraí-los além das histórias são as ilustrações. Segundo Carelli e Aquino (2013) o público infantil tem facilidade de memorização e absorção de uma grande quantidade de imagens inconscientemente, facilitando o relacionamento e a leitura das imagens e independente da idade eles relacionam-se emocionalmente com as figuras ilustrativas das personagens dos livros.

Temos de fazer com os pequenos leitores tomem gosto pela literatura, através de incentivos nos quais tanto a escola como os pais devem ser aliados. Segundo Pereira, Frazão e Santos (2012), um dos principais canais de incentivo a leitura para as crianças começa em casa e aqueles que não possuem incentivos em casa são prejudicados na vida escolar. Quanto à escola Meirelles cita:

Todos os especialistas concordam que, num país como o Brasil, a escola tem um papel fundamental para garantir o contato com livros desde a primeira infância: manusear as obras, encantar-se com as ilustrações e começar a descobrir o mundo das letras. É nas salas de Educação Infantil que você, professor, deve apresentar os diversos gêneros à turma. Nessa fase, o que importa é deixar-se levar pelas histórias sem nenhuma preocupação em "ensinar literatura". Ler para os pequenos e comentar a obra com eles é fundamental para começar a desenvolver os chamados comportamentos leitores. (MEIRELLES, 2012)

Com o auxílio dos conhecimentos pedagógicos e a metodologia do Design Thinking, auxiliado pela teoria do User Experience será desenvolvido um livro modelo, como produto final deste estudo. Como afirma Fensterseifer (2012) o designer tem muitas ferramentas para trabalhar, fazendo com que o leitor se aproxime da obra, facilitando a legibilidade e a leiturabilidade, de forma que no livro infantil o papel do designer é maior, pois os recursos visuais devem ser utilizados para atrair os pequenos leitores.

Revisão Bibliográfica

User Experience

Segundo Norman (2008) o User Experience é a relação que o usuário tem com produtos, serviços ou sistemas, assim como ela se sente com relação ao uso dos demais. Para Garret (2002) é com o produto funciona no dia-a-dia do usuário como a pessoa trabalha com ele, e cada produto utilizado por alguém gera uma experiência única.

Em sua monografia Elisabete Cristina Lopes cita Preece, Rogers & Sharp:

Preece et al (2005), distingue a experiência do usuário da usabilidade considerando a primeira um campo maior que tem por objetivo garantir que os sistemas sejam: “satisfatórios, agradáveis, divertidos, interessantes, úteis, motivadores, esteticamente apreciáveis, incentivadores de criatividade, compensadores, emocionalmente adequados” (PREECE, 2005, p. 40) Para estes autores a experiência do usuário explica o uso de sistemas do ponto de vista subjetivo em complemento à usabilidade que descreve o uso de maneira objetiva.

Estes autores chamam atenção para a dependência das metas de usabilidade em função das metas de experiência do usuário. No contexto de jogos, por exemplo, o usuário espera ser desafiado e as tarefas não devem ser fáceis de execução. Para o designer, é importante equilibrar as metas de usabilidade e de experiência do usuário. Nesta perspectiva, apesar da lista de categorias qualificadoras identificadas pelos autores, a experiência do usuário de um objeto pode ser almejada de forma diferente de outro produto, as metas são estabelecidas de acordo com uma situação. (Lopes, 2012, p.30)

Já pra Desmet (2007) a UX se dá pelas características do usuário como personalidade, cultura, conhecimento etc. E as do produto como texturas, forma e cor. Gerando segundo Lopes (2012) um estado emocional com o produto, atribuído a interação com o mesmo.

Design Thinking

Segundo Ellen Lupton (2011) os designers tem seus próprios meios de processo de criação, que vão de atos cotidianos como por fazer uma caminhada até questionários aplicados aos clientes ou público alvo; além de muitos começarem seus projetos por um brainstorming, buscando ideias inovadoras. Todas as pessoas podem utilizar de técnicas e do pensamento do Design para se tornarem mais criativas, sendo que apesar de o talento ser misterioso, o processo criativo tende a ser previsível.

O design é uma tarefa confusa. Os Designers geram inúmeras ideias que não são usadas. Muitas vezes, eles começam tudo de novo, retrocedendo e cometendo erros. Os designers de sucesso aprendem a aceitar esse vai e vem, sabendo que a primeira ideia é raramente a última e que o problema em si pode mudar à medida que o projeto evolui. (Lupton, Ellen, 2011, p.4)

Ainda segundo Ellen Lupton (2011) os conceitos de Design Thinking referem-se aos processos de concepção, pesquisa e prototipagem e interação com os usuários. Vianna; Vianna; Adler; Russo; Lucena (2012) dizem que o design thinking consiste em um trabalho que não é multifásico e não linear que permite que o aprendizado seja constante e experimentar novos caminhos e buscar novas alternativas, além utilizar seus erros como forma de aprendizado podendo regredir as etapas quando achar necessário buscando maior inovação em suas ideias. E ainda diz que o designer é aquele que procura os problemas utilizando de métodos para solucionar os problemas apresentados pela sociedade.

A inovação guiada pelo design veio complementar a visão do mercado de que para inovar é preciso focar no desenvolvimento ou integração de novas tecnologias e na abertura e/ou atendimento a novos mercados: além desses fatores tecnológicos e mercadológicos, a consultoria em Design Thinking inova principalmente ao introduzir novos significados aos produtos, serviços ou relacionamentos. Uma vez que “as coisas devem ter forma para serem vistas, mas devem fazer sentido para serem entendidas e usadas”(Krippendorf, 1989), o design é por natureza uma disciplina que lida com significados. Ao desafiar os padrões de pensamento, comportamento e de sentimento “Design Thinkers” produzem soluções que geram novos significados e que estimulam os diversos aspectos (cognitivo, emocional e sensorial) envolvidos na experiência humana. (Vianna; Vianna; Adler; Russo; Lucena, 2013, p.14)

A criança, o livro e o Design

Segundo Beran & Brown (2008) chegando na idade de 6 a 7 anos a criança ganha maior concentração e conhece entre 20.000 e 24.000 palavras e é nesta idade que ela começa a ser interessar pela leitura. Bee e Boyd (2010) afirma que nesta fase as crianças ganham mais coordenação motora o que possibilita que empunhem um lápis e também escrevam e desenhem com alguma rigidez, resumindo estão em desenvolvimento motor. No estudo de Beran & Brown (2008) apresenta que as crianças que estão na idade de 4 a 5 anos são capazes de reconhecer palavras e símbolos em livros e revistas e também conseguem compreender que as histórias tem começo, meio e fim, além do conceito de antes e depois. Fensterseifer (2012) fala sobre a importância do livro infantil:

[...]é possível concluir que , para que possa contribuir para a construção do alicerce que é o domínio da escrita e da leitura para a educação e para a aprendizagem, o livro infantil precisa estabelecer uma “ponte” entre o mundo da leitura e da escrita e o mundo concreto para a criança: seja o mundo real, seja o seu mundo da imaginação. É necessário fazer com que , por meio do livro, a criança seja envolvida nas práticas sociais de leitura e escrita, estabelecendo, nas palavras de Frank Smith (1999), uma “leitura significativa”. (Fensterseifer, 2012, p.39)

Fensterseifer (2012) diz que juntando o conhecimento sobre o público infantil em alfabetização o Designer tem em suas mãos as ferramentas necessárias para facilitar a leitura, fazendo com que a criança torne-se mais próxima da obra. Farbiarz (2010) afirma que o designer deve gerenciar a linguagem visual visando minimizar obstáculos facilitando, a leitura e a compreensão, assim o receptor, no caso a criança, compreenderá melhor o conteúdo verbal e não verbal. Segundo Lourenço (2011), o livro literário auxilia a criança na socialização, criatividade e expressão de ideias, o designer deve enxergar o livro como a criança o vê, para facilitar a incorporação do hábito da leitura na vida dela.

Barbosa (1990) afirma que antes de observar e fazer com a criança escreva sílabas, palavras, é indispensável que a escola proporcione com a criança tenha acesso a suportes como livros, jornais e cartazes. Fazendo com que a criança comece a observar, explorar, e experimentar as várias formas de uso da escrita no meio em que vive, assim como promova constantemente leitura de livros infantis, álbuns ilustrados, revistas e jornais. Barbosa ainda acrescenta:

É desse modo que a escola proporciona uma experiência rica de situações de uso da escrita. Favorecendo especialmente aquelas crianças que não tiveram a oportunidade de viver estas experiências em seu meio social e familiar. As crianças que provêm de ambientes povoados de livros e de leitores encontram maiores facilidades de êxito na aprendizagem da leitura e da escrita justamente por causa dessas experiências prévias com o mundo da escrita. Com essas crianças, provavelmente desde o primeiro dia de aula o professor poderia iniciar as atividades de sistematização, pois todas já têm as informações mais específicas sobre a escrita. (Barbosa, 1990, p.129)

Segundo Silva (2014) a pesquisa é indispensável e faz com se adquira conhecimento fazendo com que a pessoa enxergue com mais sem preconceito e indiferença, tendo mais curiosidade, audácia, crítica, persistência e ética. Klohn & Fensterseifer acrescentam:

Percebe-se, com isso, a importância da etapa de pesquisa para o desenvolvimento de projetos em design: é esse embasamento que garante maior solidez e consistência ao projeto, munindo o designer de ferramentas que serão imprescindíveis para que se atinjam os objetivos inicialmente definidos. (Klohn; Fensterseifer, 2012, p.6)

Materiais e Métodos

Para metodologia, será utilizado com base na metodologia do Design Thinking, baseando-se na proposta presente no livro Design Thinking: Inovação em Negócios. Na qual consistem em três etapas assim citado no livro:

Imersão

A primeira fase do processo de Design Thinking é chamada Imersão. Nesse momento o Designer aproxima-se do contexto do problema, tanto do ponto de vista da empresa quanto do usuário final. Esquema de pesquisa e aplicação da imersão:

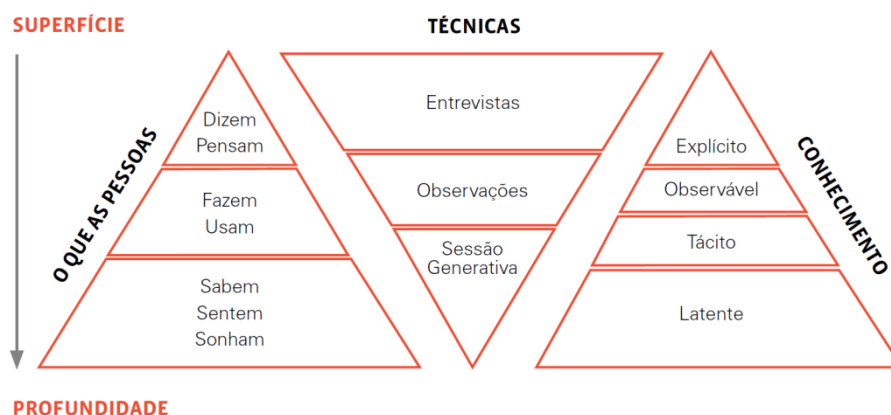


Figura 01: Imersão

Análise e síntese

Após as etapas de levantamento de dados da fase de Imersão, os próximos passos são análise e síntese das informações coletadas. Para tal, os insights são organizados de maneira a obter-se padrões e a criar desafios que auxiliem na compreensão do problema.

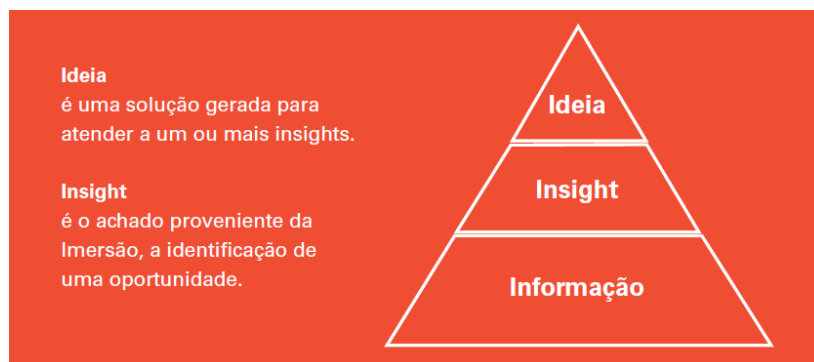


Figura 02: Ideia e Insight

Ideação

Essa fase tem como intuito gerar ideias inovadoras para o tema do projeto e, para isso, utilizam-se as ferramentas de síntese criadas na fase de análise para estimular a criatividade e gerar soluções que estejam de acordo com o contexto do assunto trabalhado.

Prototipação

A Prototipação tem como função auxiliar a validação das ideias geradas e, apesar de ser apresentada como uma das últimas fases do processo de Design Thinking, pode ocorrer ao longo do projeto em paralelo com a Imersão e a Ideação.

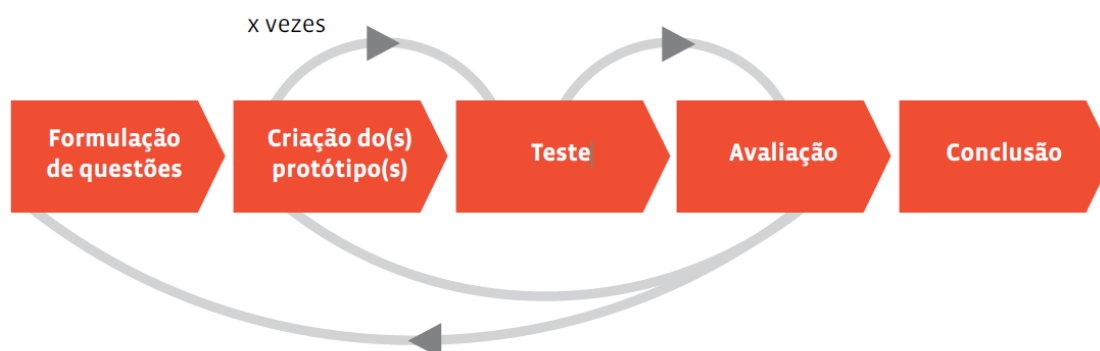


Figura 03: Processo de prototipação no DT

Resultados e Discussões

A metodologia do design thinking pode ser aplicada em diversas áreas. Sendo agora aplicadas à concepção do livro modelo. Na etapa da imersão será avaliado como a criança se comporta ao receber diversos tipos de livros em mãos, será avaliado como quais livros a criança mais se identifica e além de avaliar quais fatores a motivam a buscar determinado livro em invés de outro. A imersão foi feita com alunos do Projeto Espaço Alternativo em Aparecida, ao todo foram 29 crianças de 4 à 5 anos à participar do experimento. Foram colocados cerca de 31 livros no chão ao centro da sala e as crianças foram organizadas em um círculo em volta dos livros. No primeiro momento, eles foram convidados a escolher um livro para folhear, já que poucos são alfabetizados, foi dado um tempo para que pudessem olha-los. Em seguido foi pedido para que trocassem de livro com o colega do lado e foi dado mais um tempo para que pudessem ver os livros trocados.



Figura 04: Roda de leitura

Esse primeiro momento foi essencial para que as crianças tivessem um interesse maior pelo o que estava acontecendo e se acostuma-se, além de se interessar por descobrir o que contava os livros. Como eram muitas crianças foram escolhidas três crianças pelas professoras com uma brincadeira e pedido para que escolhessem três livros para serem lidos, que foram *O passeio da Azeitona* de autor desconhecido, *A polegarzinha* de Mauricio de Souza e *João e Maria* de Mauricio de Souza. Os livros foram lidos para as crianças e dentre eles o que prendeu mais a atenção foi “*O passeio da azeitona*”, por ser uma história mais curta e muitos se interessaram por acontecer um acidente com a personagem da azeitona. Durante a leitura dos outros livros, por serem mais longos não conseguiram fazer com que a atenção dele se mantivesse por muito tempo em pouco tempo alguns já estavam fazendo outras coisas ou conversando.



Figura 05: O livro *Ki-Som-será?* Prende atenção das crianças.

Para melhor desempenho do estudo foi escolhido mais um livro pelo pesquisador chamado “*Ki-som-será?*” Do autor Fê, onde é contada uma história perguntando qual animal era pelo seu som. As crianças ficaram muito atentas com esse livro e todos tentavam adivinhar o barulho dos animais. De todos os livros esse foi o mais eficiente e aquele que mais se destacou dentre todos. Pode-se notar que as crianças são atraídas primeiramente pelas cores do livro, quanto mais chamativo mais eles procuravam, pelos

Resultado Parcial de concepção de livro infantil modelo com aplicação dos conceitos de Design Thinking e UX personagens conhecidos como turma da Mônica e etc, e pelos desenhos dos personagens. Depois da leitura por livros com histórias curtas, com alguma interatividade com os leitores.

Conclusão

Os conceitos do Design Thinking e UX são utilizados como ferramentas nas aplicações feitas pelo Designer, no caso do Design Thinking temos uma metodologia inovadora em que as etapas podem retroceder e assim se aperfeiçoar durante o processo, enquanto o UX faz com conheçamos mais aquilo que o usuário necessita ao utilizar um produto.

Incentivos têm sido criados para que o número de leitores aumente e para que a população ganhe o hábito constante da leitura. Cabe ao designer junto ao educador ver soluções para que desde pequeno, a pessoa crie esse hábito, servindo como base a Ux e metodologia inovadora do Design Thinking e uma das etapas que mais se destaca é a emersão na qual se adentra no processo em pesquisa e pode-se ir a campo para buscar referencias com o próprio usuário.

Referências Bibliográficas

BARBOSA, José Juvêncio. **Alfabetização e Leitura**. São Paulo: Cortez, 1990. 160p.

Cardoso, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2013. 264p.

CARELLE, Deise ; AQUINO, Layla Martins de. **O LIVRO INFANTIL**: a percepção por trás das ilustrações. **Publicações Fatea**, Lorena v. 4 , n. 8 [2013],Disponível em: < <http://publicacoes.fatea.br/index.php/eccom/article/view/633>> Acesso em: 07/09/2015.

FENSTERSEIFER, Thais Arnold. **Design Editorial**: Os livros infantis e a construção de um publico-leitor. Faculdade de Arquitetura. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2012. 210 pág. Monografia, CURSO DE Design Visual, Porto Alegre, 2012. Acessado em <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/61843?show=full> > em 01/04/2015

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Projeção da população do Brasil e das Unidades da Federação. Brasil, 2015. Disponível em: <<http://www.ibge.gov.br/apps/populacao/projecao/>> Acesso em: 21/06/2015.

KLOHN, Sara Copetti; FENSTERSEIFER, Thais Arnold . Contribuições do Design Editorial para a Alfabetização Infantil.**InfoDesign**, São Paulo v. 9 , n. 1 [2012], p. 45 – 51 Disponível em: < http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/80312?locale=pt_BR> Acesso em: 31/03/2015.

LOPES, Elisabete Cristina. **UMA (RE)VISÃO DO CONCEITO DE EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO**: a experiência como narrativa. Especialização em Comunicação Digital. Escola de Comunicações e Artes. Universidade de São Paulo. 2012. 50 pág. Monografia, CURSO DE GESTÃO INTEGRADA DA COMUNICAÇÃO DIGITAL EM AMBIENTES CORPORATIVOS, São Paulo, 2012. Acessado em < <http://grupo-ecausp.com/digicorp/wp-content/uploads/2014/03/ELISABETE-CRISTINA-LOPES1.pdf>> em 01/04/2015

LUPTON, Ellen (ORG). **Intuição, ação, criação**: graphic design thinking. São Paulo: Editora G. Gill, 2013.184p.

MEIRELLES, Elisa. LITERATURA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: para começar, muitos livros. **Nova Escola**. 2012. Disponível em: < <http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/4-a-6-anos/literatura-educacao-infantil-comecar-muitos-livros-584120.shtml>> Acesso em: 07/09/2015.

PEREIRA, Elana de Jesus ; FRAZÃO, Gabrielle Carvalho; SANTOS, Luciana Castro dos. LEITURA INFANTIL: O valor da leitura para a formação de futuros leitores. **Encontro Regional dos Estudantes de Biblioteconomia**. Universidade Federal do Maranhão [2012],Disponível em: <<http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/moci/article/view/2162/1359>> Acesso em: 07/09/2015.

SILVA, Jailson da Silva e. **A importância da pesquisa no ensino superior**. 2014. Disponível em: <<http://jailsondasilva.jusbrasil.com.br/artigos/111959344/a-importancia-da-pesquisa-no-ensino-superior>> Acesso em: 06/04/2015.

VIANA, Mauricio... {et. Al.}. **Design Thinking: Inovação em negócios**. Rio de Janeiro: MJV press, 2012. 162p. Download feito em < <http://livrodesignthinking.com.br/>> em 01/04/2015.