

## LIVRO INTERATIVO QUE INCENTIVE A CRIATIVIDADE

---

### Resumo

Allefer Souza

Não é novidade que com o passar do tempo os livros vêm caindo em desuso, devido ao aumento de novas formas de interação e a falta de incentivo para a leitura, o material impresso vem enfrentando uma crise e precisa buscar novas formas de se reinventar. De acordo com o IBOPE (Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística), foi realizada uma pesquisa em 2015 onde se obteve o relato que o brasileiro começa a ler em média quatro livros por ano e destes termina apenas dois. A pesquisa ainda constatou que o índice de leitores no Brasil decaiu 50% (88,2 milhões de pessoas) da população com 5 anos de idade ou mais. Crianças até 10 anos leem 5,4 livros, enquanto que em 2007 eram 6,9 livros. Atualmente o modo como vem sendo trabalhado esse costume de ler livros não é o suficiente, por mais que surja o incentivo, a falta de gosto pela leitura e a fácil acessibilidade a dispositivos eletrônicos a qualquer hora reduz ainda mais a leitura de livros. A leitura é extremamente importante para o crescimento da criança e do adolescente, adquirindo um hábito saudável, desenvolvendo pensamentos, estimulando a criatividade e trazendo grandes conhecimentos para a formação do indivíduo. O objetivo é desenvolver um livro infanto-juvenil, que através de diversas interações, ajude a desenvolver a criatividade, possibilitando que o leitor seja o protagonista da própria história. Mas para realizar esse objetivo é preciso dividi-lo em objetivos específicos, como: realizar pesquisas de livros similares impressos que tenham elementos de interatividade, estudar sobre o desenvolvimento do design editorial, pesquisar formas de interações para livros impressos, estudar técnicas de ilustração, buscar referências do estilo de desenho mais utilizado para animações infantis, desenvolver as ilustrações do miolo do livro, criar a história, conhecer materiais, conhecer processos de impressão e cortes especiais, conhecer diferentes tipos de acabamentos, fazer testes com mockup final, manchas, legibilidade e ergonomia, realizar análises de viabilidade ao final do projeto. Para o desenvolvimento do projeto será utilizado a Metodologia para produtos gráficos impressos de Volnei Antônio Matte (2004), que consiste desde a abordagem do problema até a supervisão da produção do impresso. O resultado é de um impresso onde a história juntamente com as interações façam com que o leitor se interesse mais por livros e exercite a sua criatividade paralelamente. Para concluir, pretende-se com esse projeto mostrar que os livros são tão importantes e interessantes em relação a outros meios de entretenimento e a importância da criatividade para o público infanto-juvenil, e que assim ela cresça como um adulto mais criativo.

**Palavras-chave:** Livro interativo; criatividade; interações; leitura; incentivo