



LIVRO COM REALIDADE AUMENTADA

Resumo

Nicole Nauck Nicolau
Fabiano de Miranda (Orientador)

Na atualidade a sociedade na qual estamos incluídos está cada vez mais envolvida com a tecnologia, ela é utilizada em diversas situações do cotidiano desde as mais comuns até as mais distintas e é muito mais fácil carregar o aparelho celular, onde pode-se ter um e-book do que carregar um livro físico, segundo a revista Veja a tecnologia se tornou tão parte da vida cotidiana que com tantos aplicativos e conteúdo da mídia a leitura não se torna atrativa para o público, principalmente crianças e adolescentes e ao mesmo tempo que é mais fácil de se ter um livro por perto, também é mais fácil de se distrair enquanto lê, ou até mesmo não ter disposição para ler um livro. De acordo com Coutinho e Pestana (2015) a leitura por meio digital muitas vezes pode se tornar maçante e fazer com que o leitor não sinta vontade de terminar o livro, não tendo consciência de quando o livro termina e do quanto já foi lido, levando assim a desistência da leitura, principalmente se for um exemplar longo. Dara Guidarini (2015) explica que o hábito da leitura pode trazer mais conhecimento e ampliar a imaginação, no entanto o número de leitores vem diminuindo conforme o avanço da tecnologia, obras com mais de duzentas páginas, consideradas extensas, já não tem mais o público que possuía. De acordo com a pesquisa da Ong National Literacy Trust fora da escola as crianças estão mais suscetíveis a navegar na internet ou enviar mensagens do que ler obras literárias. A proposta é fazer jovens se interessarem pela leitura, trazendo diferenciais que sejam atrativos e tornem a leitura mais dinâmica e menos exaustiva, trazendo um interesse cultural e proporcionando maior desenvolvimento da linguagem. O objetivo é elaborar um projeto editorial de um livro físico que contenha conteúdo de Realidade Aumentada tornando possível a interação do leitor com a história. Os objetivos específicos são ler a história, definir materiais necessários, fazer um briefing, produzir conteúdo de RA, definir tamanho do livro, diagramar conteúdo no livro, revisar projeto, arrumar possíveis erros e imprimir o projeto finalizado. A metodologia utilizada será do Volnei Matté (2001) serão feitas análises e pesquisas para o desenvolvimento do projeto, bem como realização de alternativas para a efetivar o projeto, vendo qual é o nicho e produtos similares, como também pesquisa de público para melhor escolha final do produto. Os resultados pretendidos são o aumento da procura de livros por adolescentes e crianças, podendo então aumentar o índice de leitores e melhorar o vocabulário e a imaginação dos mesmos. Pode-se concluir então que esse projeto tem o objetivo de reaver o público leitor, e melhorar os índices de leitura dos jovens, fazendo a leitura se tornar novamente um hábito da população.

Palavras-chave: Realidade aumentada; tecnologia; jovens; livro; celular; aplicativos.