



CONTRIBUIÇÕES DA ERGONOMIA COGNITIVA E DESIGN DE INTERAÇÃO NO PROJETO GRÁFICO DE LIVROS INFANTIS¹

Fernanda Regina Wuaden². UNIJUI

Ao perceber-se que fundamentos do design gráfico tornam-se cada vez mais presentes e consistentes quando aplicados em objetos editoriais, buscou-se unir a atividade projetual de produção de livro com o design de interação, pois, através de interações implementadas em livros infantis, é bastante provável que aplicações de livros interativos possam comunicar de maneira mais eficaz e facilitar o aprendizado em crianças em fase de alfabetização. Diante de tal fato, o presente estudo visa contribuir com a análise de livros infantis, já que frente a uma sociedade globalizada, onde as novas tecnologias cada vez mais se difundem, cabe uma reflexão sobre a necessidade de peças de comunicação visuais impressas voltadas para o público infantil. As ferramentas tecnológicas são consideradas como uma nova opção para a comunicação direcionada às crianças, porém, não necessariamente esses meios são realmente os mais eficazes para o desenvolvimento motor, intelectual e cognitivo. Refletir sobre o livro como um objeto em um projeto que busca atender às necessidades de crianças que estão na etapa de aprendizagem e desenvolvimento é uma responsabilidade constante de diversas áreas profissionais já que neste período a criança está em formação em seu aspecto físico, emocional, intelectual e cognitivo. O livro, este conhecido objeto, parece-nos simples, mas passa por um complexo processo entre as idéias iniciais e a materialização do projeto. Neste processo envolve-se o profissional de design, encarregando-se de todos os aspectos visuais da criação e produção do livro. Muitos estudiosos tratam a produção do livro infantil e suas etapas de desenvolvimento com suas peculiaridades abordando aspectos importantes como LINS (2003), CAMARGO (2006) e DOMICIANO (2006). Estes autores defendem uma caracterização do livro infantil com aspectos diferenciados de conteúdo, apontando diversas peculiaridades importantes e que devem ser ressaltadas em um livro infantil. Desta maneira é possível diferenciá-lo dos livros que são realizados sem uma atenção definida em relação ao formato, papel, encadernação, tipografia e acabamentos que são fundamentais na concepção do objeto livro. Primeiramente busca-se entender o livro e sua evolução, levando em consideração propriamente os aspectos que fazem entendermos o livro como um objeto, ao ser inserido como suporte da comunicação contemporânea. Após este estudo, foram elencados os elementos básicos de estudos para a produção de um livro e suas particularidades, onde teóricos como MEGGS (2009), HASLAM (2007), HULBURT (2002), LUPTON (2009), AMBROSE e HARRIS (2009) foram citados buscando uma construção consistente do texto e ligando todos os elementos que compõe a produção gráfica editorial. Posteriormente é necessário fazer uma ligação entre a história do livro e seus elementos, lincando estes com a linguagem visual do livro infantil e como a comunicação – quando utiliza ferramentas interativas – se torna mais eficaz. Em um apanhado sobre a evolução cognitiva proposta por PREECE, ROGERS E SHARP (2005) entende-se como ocorre a construção do pensamento e conhecimento, bem como teorias sobre o processo de aprendizado sociointeracionista propostas por PIAGET, VYGOTSKY e WALLON. É possível obter através de uma análise de livros infantis cujos projetos gráficos contemplam elementos interativos com o objetivo de se poder formalizar determinadas modalidades interativas presentes neste tipo de livro, delimitando categorias interativas



CT&I e SOCIEDADE

XVIII SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA
XV JORNADA DE PESQUISA
XI JORNADA DE EXTENSÃO

4 a 8 de OUTUBRO de 2010



¹ Trabalho de conclusão de curso apresentado por Fernanda Regina Wuaden ao curso de Design – Habilitação em Design Gráfico. Departamento de Estudos de Linguagem, Arte e Comunicação (DELAC) da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUÍ).

² Aluna do curso de Design da UNIJUÍ