

Introduzindo o Livro Digital no Projeto Reserva Literária: uma experiência interdisciplinar de produção editorial¹

Maria Laura MARTINEZ²
Universidade de São Paulo, São Paulo, SP

Resumo

Nos últimos anos, o livro digital vem mudando a realidade do mercado editorial. No Brasil, apesar de ainda não ser expressiva, a venda do livro digital está crescendo, assim como o interesse das Editoras para dominar sua produção. Em 2012, o curso de Editoração da Universidade de São Paulo introduziu, em sua grade curricular, duas novas disciplinas que abordam o *ebook* sob a perspectiva projetual. Uma delas, em articulação com outras duas matérias do curso tradicional, ajudou a tornar realidade o projeto Reserva Literária que aborda a publicação, tanto em suporte impresso quanto digital, de livros de literatura brasileira raros buscando contribuir para a formação de editores mais qualificados. A edição digital em formato EPUB tornou-se uma experiência rica e desafiadora para a formação dos alunos e possibilita ampliar o alcance da divulgação dessas joias da cultura brasileira.

Palavras-chave: livro digital; coleção reserva literária; ensino de editoração; projeto editorial, *ebook*.

Introdução

O curso de Editoração da Escola de Comunicações e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP) sempre teve como seu principal objeto de trabalho o livro impresso e seu mercado. Em 2012, o curso inaugurou uma nova grade curricular que, entre outras mudanças, introduziu um projeto interdisciplinar chamado Reserva Literária, de dimensões pedagógicas, culturais e sociais importantes, que também incorporou o estudo e o projeto do livro digital.

O Brasil tem grandes nomes da literatura cujas obras clássicas são frequentemente lidas nas escolas e faculdades. No entanto, muitas obras de valor artístico e cultural, por algum motivo, não tiveram grande divulgação e, não raro, ficaram perdidas no tempo. Uma pesquisa bibliográfica minuciosa permite encontrar obras literárias pouco conhecidas, mas muito interessantes, de autores mais ou menos obscuros.

¹ Trabalho apresentado no GP Produção Editorial do XV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professora Doutora do Curso de Editoração da ECA-USP, email: ml.martinez@usp.br.

O resgate dessas obras, em edições de alta qualidade, passou a ser objeto de trabalho da Coleção Reserva Literária. O projeto, criado pelo Prof. Dr. José de Paula Ramos Jr., logo contou com o entusiasmo e a adesão de professores e alunos.

“A Coleção Reserva Literária tem como proposta o resgate de obras de ficção brasileiras esquecidas ou fora de circulação, mas de interesse artístico e cultural permanente” [...] “vem repor em circulação obras de autores mais ou menos célebres, de valor incontroverso, mas que se confinaram ou numa única, ou numa última edição antiga e rara. A seleção das obras desta nova série editorial será orientada por esses critérios, no intuito de convidar o leitor a conhecer textos ficcionais de leitura prazerosa, que evocam aspectos da cultura e da sociedade brasileira de tempos já distantes, mas muito interessantes.” (MARTINS FILHO, 2012, pgs.34 - 35).

Assim, três disciplinas do curso de Editoração da ECA-USP foram articuladas em torno da Coleção Reserva Literária: (1) CJE0393 – Introdução à Ecdótica, (2) CJE0398 – Laboratório de Produção Editorial II e (3) CJE0640 – Tecnologia Digital para Editoração.

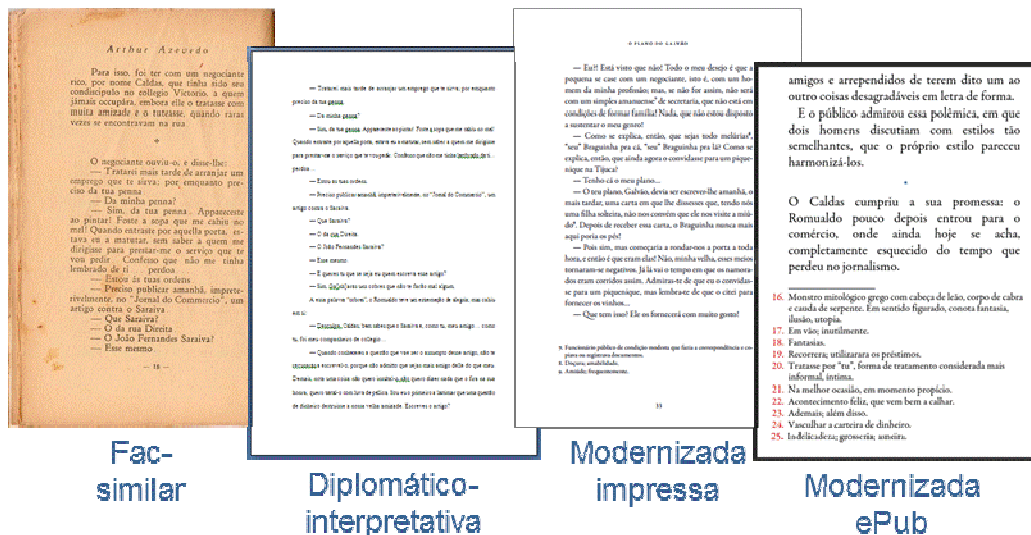


Figura 1 - Páginas representativas das quatro etapas de produção do primeiro livro da Coleção: “Contos Cariocas” de Artur Azevedo.

A figura 3 anterior exibe imagens das quatro etapas de produção do primeiro livro da Coleção: Contos Cariocas, de Artur Azevedo. São elas: (a) a página fac-símile da edição da obra original de onde se extrai o texto de base, (b) a da transcrição diplomático-interpretativa do texto de base, (c) a da edição modernizada impressa (d) a da edição modernizada digital que realiza a adaptação, preparação e produção da obra em formato EPUB. A página da versão modernizada impressa – terceira imagem (c) da figura 1 – é determinada através do estabelecimento de texto fidedigno (com ortografia atualizada e notas); da preparação do texto e dos paratextos; da produção editorial (do projeto gráfico à revisão de provas, até a pré-impressão) e, da publicação em livro impresso.

A seleção das obras dessa série editorial é feita pelo Prof. Dr. José de Paula Ramos Jr., docente responsável pela disciplina CJE0393 – Introdução à Ecdótica, que oferece aos seus alunos “uma reflexão teórica e uma experiência prática de edição de textos literários segundo os conceitos e métodos estabelecidos pela Ecdótica e pela Crítica Textual” (MARTINS FILHO, 2012, pg. 35). Essa disciplina é a responsável pela produção do conteúdo de três edições: uma fac-similar, uma diplomático-interpretativa e uma fidedigna, modernizada e anotada, para a qual são elaborados e estabelecidos textos e paratextos.

A disciplina CJE0398 – Laboratório de Produção Editorial II, sob a orientação do Prof. Dr. Plínio Martins Filho, se encarrega da versão impressa da edição modernizada. A matéria define e executa as demais etapas da produção editorial: do projeto gráfico e tipográfico à revisão de provas. O trabalho finalizado é publicado pela Editora da USP (EDUSP) em parceria com a Editora-Laboratório Com-Arte, do curso de Editoração.



Figura 2 - A edição modernizada dos três primeiros livros impressos pela Coleção Reserva Literária.

A disciplina CJE0640 – Tecnologia Digital para Editoração se encarrega da produção digital em formato EPUB da edição modernizada, impressa. Essa disciplina também é um espaço de reflexão teórica sobre as mudanças que o formato digital vem trazendo para a atividade editorial, para a leitura, para a cultura e a sociedade, como atestam notícias, artigos e livros recentes. O *ebook* resultante adapta as decisões de projeto gráfico ao meio digital e gera código que permite a leitura em telas de diferentes tamanhos, seja em dispositivos móveis: *smarphones* e *tablets* ou em computadores *desktop* – o texto se torna fluido e se adapta aos diferentes espaços de exibição. Também adiciona novas possibilidades interativas próprias do programa leitor do formato EPUB – além dos tradicionais links, acesso a dicionário embutido, possibilidade de gerar anotações e destaques em trechos de texto, busca de textos destacados e anotados e a possibilidade do

leitor modificar alguns parâmetros do leiaute gráfico como tamanho da letra e tipo de fonte, de acordo com suas preferências e necessidades, em busca de melhor usabilidade.



Figura 3 - O primeiro livro da Coleção Reserva Literária: Contos Cariocas de Artur Azevedo em três edições. A 1ª edição, póstuma, publicada em 1928, a 2ª, modernizada, publicada impressa em 2012 e a 3ª, digital, em formato EPUB, criada em 2013.

Introduzindo o livro digital

Conforme MARTINEZ (2015), a introdução do estudo e projeto do livro digital no curso de Editoração foi uma árdua tarefa. Uma das preocupações iniciais, da qual participou a comunidade discente e docente, foi buscar respostas a questões como: O que devemos ensinar? Como devemos ensinar? O que os alunos precisam saber? O que podemos esperar? Essas e outras logo se tornaram objeto de uma pesquisa epistêmica que tem servido de eixo condutor para o constante aperfeiçoamento de duas disciplinas sobre o livro digital, criadas para enriquecer o curso: Tecnologia digital para editoração (CJE0640) e Design de interação para editoração (CJE0642).

Entre os desafios enfrentados, podemos assinalar o fato de que o livro digital é um tema transdisciplinar que provoca transformações importantes no mercado (MARTINEZ, 2014), nas possibilidades de interação em torno da fruição da obra, nas formas de leitura (KOSTIK, 2011), e nas práticas de projeto e produção do livro (MÜLLER, 2011), impactando a cultura, a sociedade e a economia, afetando diretamente a atividade editorial (MARTINEZ, 2014), (CASTEDO, 2012) e (PHILLIPS, 2014).

Ainda, as frequentes inovações tecnológicas colocam o livro digital em posição de constante mutação. Isso cria uma dificuldade epistêmica na concepção sua e do seu

contexto e enriquecem o debate em torno dessa área de estudo, em construção, para a qual ainda há pouca literatura de apoio.

Desenvolvimento

“Na atual fase histórica, que se caracteriza por uma intensa inovação científica, tecnológica e industrial, torna-se cada vez mais evidente a necessidade de gerar conhecimento a partir da perspectiva do projetar, sobretudo tratando-se de problemas complexos que excedem o know-how de uma disciplina particular.” (BONSIEPE, 2012, pg. 19).

A abordagem projetual tem permeado o curso de Editoração e busca enriquecer a ampla formação teórica dos alunos. O processo de criação de um livro, seja impresso ou digital, pode ser entendido como um processo de design. Design, no sentido de projeto, sobre o qual Gui Bonsiepe elabora uma discussão rica e pertinente (BONSIEPE, 2012).

Na busca de soluções, optou-se por ter como principal abordagem teórico-metodológica, a projetual, como entendida na área de Design. Para Bonsiepe o design interpreta a “funcionalidade não em termos de eficiência física, como acontece nas engenharias, mas em termos de comportamento incorporado em uma dinâmica cultural e social” (BONSIEPE, 2012).

Resultados e Discussões

Dentro desse recorte, buscamos na interdisciplinaridade respostas construtivas e criamos duas novas disciplinas obrigatórias ao curso de Editoração da ECA-USP: Tecnologia digital para editoração (CJE0640) e Design de interação para editoração (CJE0642).

Em “Tecnologia digital para editoração”, o livro digital é discutido em seu contexto e os alunos desenvolvem literacia digital suficiente para compreender a linguagem EPUB como descendente das linguagens da Web. Também participam do projeto interdisciplinar “Reserva Literária”, através do qual criam um livro de literatura (predominantemente textual), em formato EPUB que se adapta aos diferentes tamanhos de telas. Para isso, os estudantes devem aprender linguagens de codificação, oriundas das ciências exatas, e incorporá-las ao seu repertório habituado às ciências humanas.

Hoje o mercado valoriza os egressos do curso de Editoração que têm em seu currículo conhecimentos interdisciplinares de projeto de livros e de aplicativo digitais, além de noções de programação HTML e CSS, a base do novo formato EPUB. Esse formato está se transformando no preferido para os livros digitais por ser adaptável a diferentes plataformas e tamanhos de telas e por ser aberto, desenvolvido por um consórcio

internacional do qual participam grandes empresas que dominam o mercado: o IDPF (*International Digital Publishing Forum*).

Nessa disciplina, foi necessário modificar mais de uma vez a programação e a bibliografia de forma a acolher os tópicos teóricos e práticos importantes para o ensino de habilidades e conhecimentos que permitissem atingir os objetivos, adequando-se ao ritmo e aptidões comuns aos alunos de Editoração. Como consequência, em 2013 e em 2014 os alunos dessa disciplina produziram os dois primeiros livros digitais da coleção Reserva Literária em formato EPUB:

- Em 2013: AZEVEDO, Artur. *Contos Cariocas*. São Paulo: ComArte; EDUSP. Coleção Reserva Literária I. Edição EPUB.
- Em 2014: MEDEIROS e ALBUQUERQUE, J. J. C. da Costa. *Marta*. São Paulo: ComArte; EDUSP. Coleção Reserva Literária II. Edição EPUB.



Figura 4 - O livro *Contos Cariocas* em formato EPUB visualizado na tela de: (a) um computador *desktop*, que exibe uma página de texto com notas de rodapé, (b) um *tablet* iPad que exibe a capa (c) a capa em um celular Android.

Em 2015 está sendo produzido o terceiro livro da coleção: MIRANDA, Veiga. *Mau Olhado*. São Paulo: ComArte; EDUSP. Coleção Reserva Literária III. Edição EPUB.

As decisões de design gráfico tomadas para o volume em papel foram respeitadas na edição EPUB, quando se mostraram adequadas para proporcionar uma boa experiência de leitura em leitores digitais. Algumas modificações, no entanto, tornaram-se necessárias, exigindo um cuidadoso processo de reformulação. A capa foi levemente alterada em suas dimensões para que ficasse mais legível em telas pequenas de dispositivos móveis. Algumas imagens ganharam maior definição e foi introduzida a cor em alguns elementos textuais, quando essa agregou valor, evitando-se exageros que desviassem a atenção da leitura. As dimensões da capa e das margens foram codificadas em termos percentuais relativos ao tamanho da tela, de forma a que se adaptassem harmonicamente às dimensões

do dispositivo de leitura. Dada a ausência de folhas com frente e verso no meio digital, alguns elementos paratextuais, que no impresso ocupam o verso de algumas páginas, tiveram sua posição alterada na sequência linear anterior.

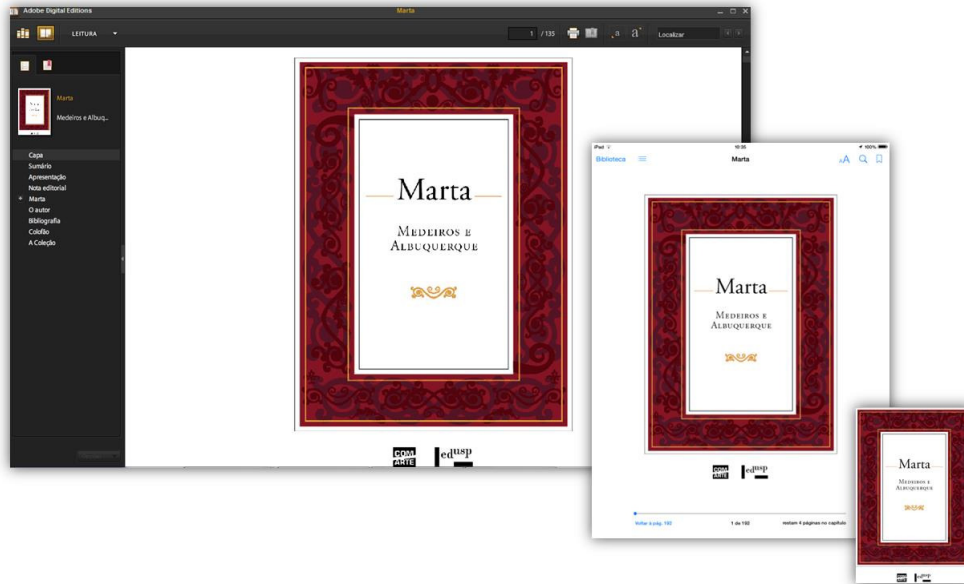


Figura 5 - O segundo *ebook* da coleção: Marta, em formato EPUB, desenvolvido em 2014. A capa é visualizada em um computador *desktop* (Windows), em um iPad (iOS) e em um *smartphone* Android.

Ainda que reconheçamos que, no livro digital, algumas das decisões de design gráfico possam mudar com escolhas particulares, entendemos que é responsabilidade do editor proporcionar uma boa experiência de leitura, principalmente, logo no primeiro acesso à obra no dispositivo. A maioria dos programas de leitura permite ao usuário modificar o tamanho e a fonte do texto, bem como a cor de fundo da página. Essas possibilidades respeitam diferenças individuais, como a acuidade de visão, e é de extrema importância para algumas pessoas. A codificação do livro digital buscou proporcionar uma boa experiência, mesmo frente a essas mudanças, testando a versão final em mais de um tamanho de texto, fonte, cor de fundo, dispositivo de leitura e plataforma operacional.

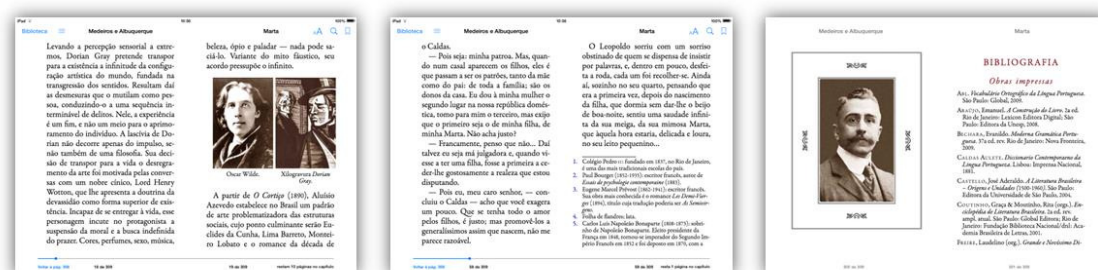


Figura 6 - Três telas do *ebook* Marta, em formato EPUB, visualizadas em um *tablet* iPad posicionado na forma “paisagem”.

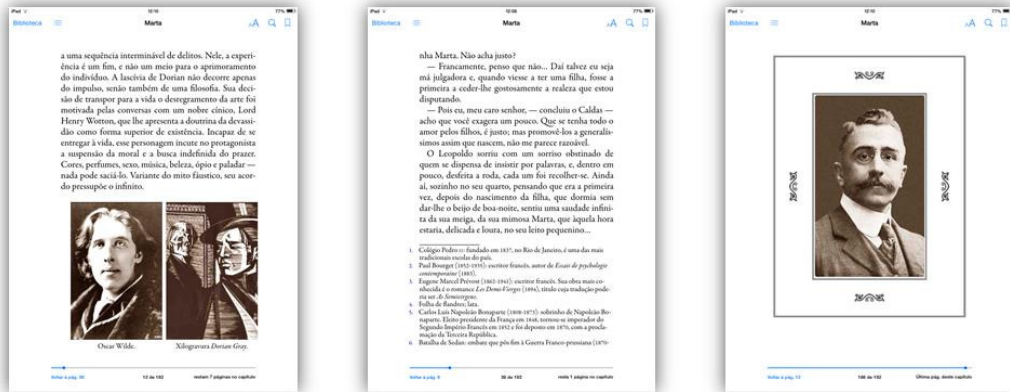


Figura 7 - As mesmas três telas anteriores, visualizadas no *tablet* iPad posicionado na forma “retrato”.

Também foram tomados cuidados para que esse formato pudesse ser convertido, sem muitos transtornos, para aquele utilizado pela livraria virtual Amazon. Os testes iniciais nessa plataforma foram positivos e possibilitam expandir as opções de acesso atingindo também usuários do leitor Kindle que realizam compras pela gigante online.

Esse é um trabalho desenvolvido, em grande parte, por alunos de uma disciplina de graduação universitária que se caracteriza pela sua qualidade. Além do estudo e discussões teóricas em torno do livro digital, fez-se necessário um grande esforço e dedicação ao aprendizado de linguagens de codificação oriundas da web, como XHTML e CSS, que não são comuns ao universo de alunos de humanas, enriquecendo o currículo destes estudantes de Editoração.

Pensando em ampliar a abordagem do livro digital, indo além do conteúdo trabalhado no projeto interdisciplinar Reserva Literária, foi criada a disciplina Design de interação para Editoração. A nova disciplina tem como objeto tanto o livro digital chamado “*enhanced*”, que agrega à narrativa elementos interativos de conteúdo que não tem correspondente no original impresso; quanto aquele que nasceu no meio digital, que herda elementos de linguagem de outras mídias, como animações ou games, e do qual são representantes alguns programas aplicativos (App) (MARTINEZ, 2014). O foco dessa disciplina está no processo de criação. “Anterior à melhor solução para um projeto encontra-se o processo de criação” (MOURA, 2003). Escolheu-se para projetar esse *ebook*, “mais” interativo, teoria e prática oriundas da área de design de interação (COOPER, 2007) e seus correspondentes *design thinking* e design centrado no usuário (NORMAN, 2013), no entanto, esse tema não será desenvolvido neste trabalho.

O design como abordagem projetual

Como visto anteriormente, para Bonsiepe, a abordagem projetual do design não se limita à forma e está intimamente relacionado a “facilitar a tecnologia na vida dos usuários”.

“O design tem a função imprescindível de integrar ciências e tecnologias na vida cotidiana de uma sociedade, concentrando-se na zona intermediária entre produto e usuário, chamada de ‘interfaces’. Dessa maneira, o Design pode contribuir para – aproximando-se da formulação de Bertolt Brecht sobre a literatura – fazer mais habitável o mundo dos artefatos materiais e simbólicos” (BONSIEPE, 2012).

Quando o design se aplica ao digital, o objeto de desenvolvimento é a interface digital com o usuário. O design digital relaciona-se ao desenvolvimento projetual dessa interface que engloba o desenvolvimento técnico, mas não deve ser confundido com ele, como lembra Moura:

“[O design] não é apenas o desenvolvimento técnico, mas especialmente o desenvolvimento projetual utilizando-se dos procedimentos tecnológicos e do conhecimento, da experimentação e do estabelecimento da linguagem da mídia digital e interativa com atributos e objetivos a serem atingidos através de um projeto ou produto” (MOURA, 2003, p.122).

Moura, ainda alerta, que ao falar de design digital, não devemos confundir tecnologia com tecnicismo, como muitas vezes ocorre, pois “a simples utilização e manuseio das máquinas eletrônicas ou digitais não garante o fazer artístico, a criatividade, a produção de linguagens e muito menos a existência da inter-relação de conceito, de linguagem, da atitude projetual e do processo criador.” (MOURA, 2003, p.125)

Nos últimos anos diversas disciplinas surgiram para estudar o design das interfaces digitais. Inicialmente originadas nas ciências da computação e na engenharia de software, foram, aos poucos, incorporando-se e fundindo-se com áreas mais humanas na busca de explicações para o complexo contexto sociocultural que afeta e é afetado pelo design. Hoje o design digital, visto como desenvolvimento projetual, tem um forte caráter multi e transdisciplinar e seu estudo se relaciona ao do ser humano que o utiliza em um determinado contexto.

O processo (ou o fazer) criativo em design normalmente está relacionado ao trabalho em equipes multidisciplinares. Um interessante ponto levantado por MOURA é o “desfacelamento do conceito de autoria” nesses projetos. (MOURA, 2003, pg.123).

Muitos estudos metodológicos buscam descrever o processo de design. Para Moura esse processo criativo compreende algumas fases como “a busca, a experimentação, o desafio, a pesquisa, o armazenar de ideias e de informações, a observação o registro, a maturação o diálogo com o objeto, a ação e o fazer, o confronto com o trabalho, o processo,

o resultado, a conclusão e o prazer”. No entanto, antes do processo criativo, há a existência de um problema, o chamado problema do design, que guia o desenvolvimento desse processo, em busca de soluções.

Bonsiepe aponta uma dificuldade para incorporar o design nas estruturas universitárias devido a que: “o design é caracterizado por olhar para o mundo da perspectiva projetual, e a ciência o encara pela perspectiva do reconhecimento” [...] “Uma dificuldade para compreender o campo do design através da visão científica é que o design produz conhecimento de forma diferente à ciência” (BONSIEPE, 2012, pg. 93).

Assim, o design não é uma ciência nem uma arte, apesar de se utilizar de seus conhecimentos (DIX, 1998, pg.4-5; BONSIEPE, 2012, pg. 93). Não obstante, alguns autores apontam que a ciência busca explicações para o que existe, enquanto o design busca inventar o que não existe e a atividade científica é mais analítica enquanto a atividade de design é mais construtiva e sintética (CROSS, 1993, STOLTERMAN, 2008).

Ainda, o pensamento em design utiliza estruturas subconscientes na resolução de problemas, chamadas por alguns autores de “conhecimento tácito” e seu desenvolvimento está relacionado mais ao conhecimento prático do que ao teórico. Estes dois tipos de conhecimento foram estudados desde os anos 1950. Gilbert RYLE (1949) pela primeira vez distingue entre o conhecimento teórico e prático chamando-os de “*know-that*” (saber-que) e “*know-how*” (saber-como). Como exemplo, saber-que estaria relacionado a aprender a teoria musical, enquanto saber-como estaria relacionado a saber aplicar a teoria musical para tocar piano. O “*know-how*” é a forma de conhecimento que melhor representa o pensamento de design. Essa distinção foi posteriormente ampliada por outros autores.

Hong e Sullivan identificaram um terceiro tipo de conhecimento chamado de “*knowledge of promisingness*”, que seria um tipo específico de conhecimento tácito, conforme Polanyi e Nonaka apud HONG e SULLIVAN (2009).

Grandes teóricos, muitas vezes não são bem sucedidos na prática experimental, e vice versa, porque são atividades que requerem habilidades e conhecimentos diferentes. No entanto, Bonsiepe defende que teoria e prática são uma única realidade entrelaçada e não podem ser dissociadas.

Quanto ao ensino do design no Brasil, Bonsiepe advoga a sua importância estratégica para o desenvolvimento e a independência do país. No entanto, alerta que o problema de integrar o design ou a atividade projetual na academia é, a tradição que esta última tem na abordagem científica e a adoção de:

“...critérios tradicionais de excelência acadêmica, erudição e produção de papers, relegando, a segundo plano, a prática do projeto, que é a essência do design. Com isso, a distância entre mundo acadêmico, de um lado, e, do outro, as soluções dos problemas efetivos das empresas e da sociedade tende a crescer. Para que o design seja uma atividade realmente útil e significativa para a sociedade como um todo, é necessário que haja uma conjugação de esforços de diversos atores e instituições, incluindo governo, ensino, pesquisa e setor produtivo. Se isso for feito, o design poderá tornar-se um dos motores da inovação e do desenvolvimento econômico-social do País” (BONSIEPE, 2012: pg.14-15).

Apesar de a abordagem projetual ter prioritariamente esse aspecto prático, deve-se gerar pesquisa e conhecimento científico em design, alimentando a prática com a teoria. Ainda para Calvera, a pesquisa é central na universidade e o design precisa de uma base acadêmica sólida para compartilhar seus conhecimentos construídos sobre “atividades de inovação e de trabalho em equipes inovadoras e multidisciplinares” (CALVERA, 2006).

Um ponto curioso é que, recentemente, no I Congresso de Graduação da USP, ocorrido em maio de 2015, foram apresentadas diversas iniciativas de ensino na USP que estão adotando a abordagem projetual visando melhorar as práticas de ensino/aprendizagem. Particularmente, a abordagem “*project based learning*” coloca na frente da teoria um problema de design para que os alunos o explorem buscando soluções, em um contexto que os aproxima da realidade. O professor atua como mediador e orientador e a teoria é introduzida na medida em que se faz necessária. Esta abordagem holística estimula o pensamento tácito e a criatividade e captura o interesse dos alunos.

Conclusão

A coleção Reserva Literária, projeto desenvolvido no curso de Editoração da ECA-USP, ambiciona contribuir para a formação de editores altamente qualificados, especialmente no estabelecimento fidedigno de textos literários, bem como na preparação criteriosa para a publicação de livros raros da literatura brasileira, tanto em suportes impressos tradicionais quanto em novos suportes possibilitados pela tecnologia digital.

A edição digital dos livros da Coleção é quase inteiramente desenvolvida em aula seguindo a abordagem projetual. O *ebook* amplia o alcance dessas obras e permite cruzar fronteiras geográficas, possibilitando divulgar joias da cultura brasileira ao mundo. Ainda, em um país de dimensões continentais como o Brasil, onde livrarias e bibliotecas são raras fora dos grandes centros urbanos, o formato digital democratiza o acesso a essas obras. A maior difusão geográfica alia-se à conveniência, pois tais livros poderão ser transportados com facilidade e lidos em dispositivos móveis como celulares e *tablets*, permitindo experimentar o enlevo da leitura em qualquer lugar.

Agradecimentos

Aos colegas Prof. Dr. De Paula Ramos Jr. e Prof. Dr. Plínio Martins Filho, pelo apoio, confiança e oportunidade; fundamentais. Aos nossos alunos, pelas férteis discussões e sugestões. Ao núcleo de pesquisa NAWEB, pelo incentivo. À Simplíssimo Livros, pelos ensinamentos.

REFERÊNCIAS

BONSIEPE, G. **Design: como prática de projeto**. São Paulo, SP: Blucher. 2012.

CALVERA, A. Treinando pesquisadores para o design: algumas considerações e muitas preocupações acadêmicas. **Revista Design em Foco**, vol. III, núm. 1, janeiro-junho de 2006, pp. 97-120, Universidade do Estado da Bahia, BA. Brasil. 2006. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=66130108>>. Acesso em: 15/jul/2015.

CASTEDO, R. Livros digitais e design: uma reflexão sobre estratégias de mediação editorial. **XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. GP Produção Editorial. 2012.

COOPER, A.; REIMANN, R.M.; CRONIN, D. **About face 3: the essentials of interaction design**. Indianapolis, IN: Wiley, 2009.

CROSS, N. A history of design methodology. In: de Vries, M. J.; Cross, N.; Grant, D.P. **Design methodology and relationships with science**. NATO ASI Series Volume 71, pp.15-27. 1993. Disponível em: < <http://www.springer.com/us/book/9780792321910#aboutBook>>. Acesso em: 15/jul/2015.

DIX, A.; FINLAY, J. E.; ABOARD, G. D.; BEALE, R. **Human-Computer Interaction**. Second edition. Prentice Hall. 1997.

HONG, H-Y; SULLIVAN, F.R. Towards an idea-centered, principle-based design approach to support learning as knowledge creation. **Ed.Tech Research. Dev** 57:613-627. 2009. DOI: 10.1007/s11423-009-9122-0. Disponível em: <<http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs11423-009-9122-0>>. Acesso em: 15/jul/2015.

KOSTIK, A. The digital reading experience: learning from interaction design and UX-usability experts. **Publishing Research Quarterly**. Springer. Vol. 27 issue 2 June 2011. p. 135-140. DOI: 10.1007/s12109-011-9206-7. Disponível em: <<http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs12109-011-9206-7>>. Acesso em: 15/jul/2015.

MARTINEZ, M.L. Introduzindo o livro digital no curso de Editoração: uma busca epistêmica. **I Congresso de Graduação da USP**. [Trabalho não publicado, apresentado em formato de pôster]. 2015.

MARTINEZ, M.L. Livro digital: continuidades e rupturas de um mercado em transformação. In: **XIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação na Região Sudeste**. Intercom. 2014. Disponível em:< <http://www.portalintercom.org.br/anais/sudeste2014/resumos/R43-1507-1.pdf>>. Acesso em: 15/jul/2015.

MARTINS FILHO, P. (Org.) **Projeto político-pedagógico: Bacharelado em Comunicação Social com habilitação em Editoração**. 2012. Acesso: 02/jul/2015. Disponível em: <http://www.usp.br/cje/anexos/ppp_editoracao_2012.pdf>. Acesso em: 15/jul/2015.

MOURA, M. Design digital: universo da cultura e da hipermídia. In: FERLAUTO, C. (Ed.) **Faces do design**. Coleção Textos de Design. São Paulo, SP: Edições Rosari. 2003.

MÜLLER, H., MAURER, H. How to carry over historic books into social networks. In: Proceedings of BooksOnline'11: **4th ACM Workshop on online books, complementary social media and crowdsourcing**. New York, NY: ACM. pp, 25-34. 2011. DOI: 10.1145/2064058.2064065. Disponível em: <<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2064065>>. Acesso em: 15/jul/2015.

NORMAN, D. **The design of everyday things**: revised and expanded edition. New York, NY: Basic Books, 3a. Ed. 2013.

PHILLIPS, A. **Turning the page**: the evolution of the book. New York, NY: Routledge. 2014.

RYLE, G. (1949). *The concept of mind*. London, UK: Hutchinson House.

STOLTERMAN, E. The nature of design practice and implications for interaction design research. **International Journal of Design**, 2(1), 55-65. 2008. Disponível em: <<http://www.ijdesign.org/ojs/index.php/IJDesign/article/view/240>>. Acesso em: 15/jul/2015.