



Representações e abordagens de apoio ao design do livro digital

Supporting representations and approaches for the digital book design

DICK, Maurício Elias; Doutorando; Pós-Design, Universidade Federal de Santa Catarina

mauricioedick@gmail.com

GONÇALVES, Berenice Santos; Professora Doutora; Pós-Design, Universidade Federal de Santa Catarina

berenice@cce.ufsc.br

Resumo

A emergência e a disseminação dos livros digitais têm alterado o cenário editorial. Com isso, vive-se um momento de transição de paradigma, caracterizado por um novo modo de escrever, publicar, circular e ler livros. Isso torna o ato de projetar mais complexo, demandando instrumentos conceituais que forneçam uma visão mais abrangente, direcionados para a dinâmica que gira em torno do artefato. Portanto, de modo a contribuir nesse contexto, o presente estudo tem por objetivo identificar a aplicabilidade de modelos, *frameworks*, mapas e métodos no apoio ao design do livro digital. Ao final do estudo, concluiu-se que os mapas podem ser empregados na demarcação das dimensões de projeto; os modelos, na inter-relação entre estas dimensões; e os *frameworks*, na explicitação das dimensões e suas relações. Estes, por sua vez, podem gerar métodos, que estabelecem tarefas e atividades relacionadas ao design do livro, de modo a sistematizar e organizar o fluxo de trabalho.

Palavras Chave: Design; livro digital; representações; abordagens.

Abstract

The emergence and spread of digital books has altered the editorial landscape. Given that, this is a moment of paradigm transition, characterized by a new way of writing, publishing, circulating and reading books. This makes the project more complex, requiring conceptual instruments that provide a more comprehensive view, oriented to the dynamics that revolve around the artifact. Therefore, in order to contribute to this context, the present study aims to systematize the applicability of models, frameworks, maps and methods that support the digital book design. At the end of the study, it was concluded that the maps can be used in the demarcation of the project dimensions; models, in the interrelation between these dimensions; and the frameworks, in the explanation of the dimensions and their relations. These, in turn, can generate methods, which establish tasks and activities related to the design of the book, in order to systematize and organize the workflow.

Keywords: Design; digital book; representations; approaches.

1 Introdução

A introdução de inovações tecnológicas tem possibilitado a emergência de novas mídias



para veicular dados, histórias e conhecimentos em variadas dimensões da vida cotidiana, tais como informação, entretenimento e educação. Também, já é habitual ao indivíduo a realização de diversas atividades por intermédio de dispositivos computacionais como *smartphones*, *tablets* e computadores, por exemplo (DICK; GONÇALVES, 2017). Inseridos nesse contexto, destacam-se os livros digitais, os quais têm se popularizado nos últimos anos (THOMPSON, 2012).

Com a emergência e a disseminação destes produtos digitais em questão, o cenário da produção editorial também tem se alterado (DICK; GONÇALVES; RADOS, 2017). De acordo com Polo Pujadas (2016), o setor está se conscientizando cada vez mais das mudanças que implicam o avanço das novas tecnologias e dos meios digitais. Com isso, vive-se um momento de transição de paradigma, caracterizado por um novo modo de escrever, publicar, circular e ler livros (PROCÓPIO, 2013). Estas e outras inúmeras inovações configuram, portanto, uma realidade intrincada e mutante (MORAES, 2010) que torna o ato de projetar mais complexo, dadas as relações que perpassam a dimensão do produto em si. Diante desta realidade, é fundamental ao designer perceber o mundo de forma mais alargada, de modo a compreender a dinâmica que gira em torno do produto em desenvolvimento. Este, portanto, deixa de ser um elemento isolado, passando então a fazer parte de um sistema (MORAES, 2010).

Parte-se do pressuposto que o desenvolvimento de produtos abrange uma série de necessidades e interesses (NICKEL et al., 2010) e, para que o processo de projeto de Design ocorra de uma maneira lógica e fundamentada, existe a necessidade da utilização de instrumentos que estimulem a criatividade e sistematizem processos (BOMFIM, 1977). Estes recursos, porém, não devem apenas exercer um papel específico e pontual, mas sim possibilitar o fornecimento de uma visão circunscrita e global dentro da cultura do projeto, como afirma Moraes (2010). Destes, destacam-se representações e abordagens, exemplificadas por modelos, *frameworks*, mapas e métodos.

Apesar de não ser garantia de sucesso, ao fazer uso destes recursos, pode-se aumentar a eficiência do processo, pois o projeto, quando organizado, procura racionalizar as atividades de criação e dar suporte ao designer nas decisões projetuais. Isto posto, cabe ao Design reformular seus instrumentos conceituais, adotando novas soluções e contribuindo para o projeto eficiente e eficaz destes novos artefatos digitais.

A partir dessa problemática, esta pesquisa busca responder à seguinte questão: qual é a aplicabilidade de diferentes representações e abordagens no projeto de livros digitais? Para tanto, este estudo tem por objetivo identificar a aplicabilidade de modelos, *frameworks*, mapas e métodos no apoio ao design do livro digital. A pesquisa tem abordagem qualitativa e caracteriza-se como exploratória. Em relação aos seus procedimentos metodológicos, realiza-se uma pesquisa bibliográfica, seguida de uma sistematização teórica a partir das características dos instrumentos estudados.

2 O livro digital e o cenário de mudança no contexto editorial

As mudanças sociais, econômicas, políticas, culturais e tecnológicas observadas nos últimos anos do século XX trouxeram alterações na estrutura dos sistemas econômicos, nas configurações das empresas, na vida privada e profissional das pessoas e no modo como interagem e trabalham. Um grande conjunto de autores, tais como Drucker, Bell, Castells, Rullani, entre outros, aponta que se assiste à emergência de uma sociedade com características nitidamente diferentes em relação à sociedade industrial, cuja denominação possui diferentes variações: sociedade pós-



industrial, pós-capitalista, pós-fordista, sociedade da informação, da comunicação ou conhecimento, sociedade em rede ou sociedade digital (FURTADO, 2009).

Diante dessas transformações, o setor editorial não ficou imune e também se encontra em fase de mudança (FURTADO, 2009), sendo o artefato livro a última fronteira na digitalização dos meios de comunicação (PROCÓPIO, 2013). De todo modo, a revolução digital no mundo editorial não é recente e não começou com os livros digitais (PINSKY, 2013; UEHARA, 2014). Como afirma Thompson (2012), ainda que não tenha sido afetado tal qual outras indústrias criativas, o setor editorial não permaneceu intocado pela revolução tecnológica, sendo uma revolução muito mais no processo do que no produto. Nesse sentido, o livro digital faz parte de uma transformação mais profunda no setor (THOMPSON, 2012).

Desde a década de 1990 uma série de mudanças já ocorriam no meio editorial em razão de transformações na distribuição física, da digitalização por meio de CD-ROMs e enciclopédias digitais (DUBINI, 2013) e do surgimento das lojas virtuais (PROCÓPIO, 2013). Conforme Thompson (2012), diversas inovações, como a editoração eletrônica, a internet, o comércio eletrônico e a impressão sob demanda provocaram mudanças no meio da publicação durante os últimos trinta anos. Isso demonstra que o tanto o processo quanto o mercado editorial têm sofrido impactos com o desenvolvimento de novas tecnologias (PINSKY, 2013).

Mesmo que muitos associem o surgimento do livro digital à década de 1970 (CARRENHO, 2016), é interessante perceber que o artefato não surgiu de geração espontânea, mas foi fruto do amadurecimento do mercado e de novos desenvolvimentos tecnológicos (FLATSCHART, 2014). O surgimento de uma nova geração de dispositivos em conjunto com uma estratégia agressiva de promoção e venda no final dos anos 2000 fizeram com que os livros digitais se popularizassem (THOMPSON, 2012), até então limitados a entusiastas da área (CLARK; PHILLIPS, 2014). No Brasil, os livros digitais fizeram sua estreia em 2009 com a pioneira e já extinta Gato Sabido. Nos anos seguintes, especificamente 2010, 2012 e 2014, novas iniciativas seriam lançadas ao mercado nacional, de modo a popularizar a comercialização de dispositivos de leitura de livros digitais e ampliar o catálogo de oferta dos mesmos, presentes até a atualidade (CARRENHO, 2016).

De acordo com Polo Pujadas (2016), além de mudar rapidamente a produção, as mudanças tecnológicas estão introduzindo novas dinâmicas para o meio editorial. Para a autora (POLO PUJADAS, 2016), o setor está se conscientizando cada vez mais das mudanças que implicam o avanço das novas tecnologias e dos meios digitais. Este cenário leva a repensar a própria natureza e o conceito de livro, o qual emerge no ambiente digital como um bem informacional em rede, onde as capacidades interativas e a ligação ao ecossistema externo são sua essência (MENDONÇA, 2015). Nesse contexto, o livro digital se torna um sistema aberto, versátil e em contínua evolução e seu desenvolvimento afeta, por sua vez, todo o sistema do qual faz parte. Isto é, da autoria à recepção (CORDON-GARCÍA et al., 2013), passando pelas formas de produção, reprodução e consumo do livro (CORDÓN-GARCIA; ARÉVALO, 2015).

Assim sendo, o fenômeno da digitalização dos processos e a emergência deste novo artefato digital modificam as relações entre elos na cadeia do livro, desfazendo conexões existentes e fazendo surgir outras novas. Para Procópio (2013), novos *players* – como empresas de tecnologia – passam a fazer parte da cadeia editorial e, com isso, vive-se um momento de transição de paradigma no setor de edição, caracterizado por um novo modo de escrever, publicar, circular e ler livros.



Torna-se evidente então a complexidade que o livro digital agrega ao sistema editorial. Por isso, é necessário reforçar a atenção ao projeto, onde a forma de enquadrar o problema editorial deve ser diferente (SILVA; BORGES, 2016; BRUIJN et al., 2015). Tais como em outras circunstâncias, o contexto de design se torna um complexo aglomerado de componentes inter-relacionados, onde o produto deixa de ser um elemento isolado e passa a fazer parte de um sistema. É fundamental perceber o mundo de modo mais alargado para compreender a dinâmica que gira em torno do artefato em desenvolvimento (MORAES, 2010).

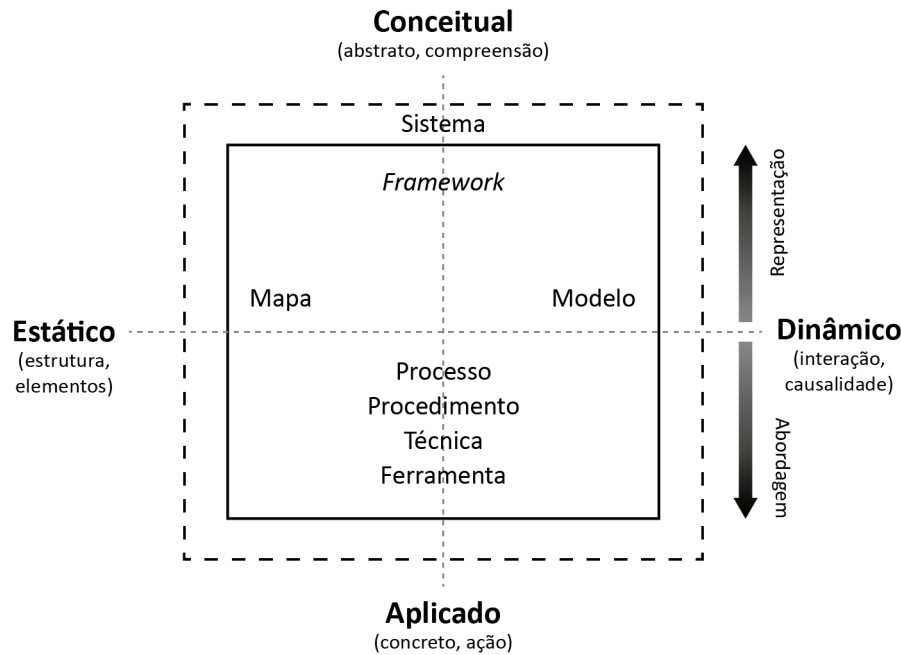
É nesta conjuntura de mudança no cenário editorial, portanto, que o designer pode lançar mão de representações e abordagens de apoio ao projeto, tais como modelos, *frameworks*, mapas e métodos, para obter uma visão clara do conjunto e das relações existentes na situação de projeto do livro digital.

3 Representações e abordagens de apoio ao design

A complexidade das questões relacionadas a projetos de Design de uma maneira geral resulta no uso de uma grande variedade de instrumentos físicos e conceituais para auxiliar os designers. Ao lidar com problemas de ordem conceitual ou prática, existem, porém, instrumentos específicos que podem contribuir de diferentes maneiras ao projeto.

Em seu estudo, Shehabuddeen et al. (1999) separam diferentes instrumentos conceituais em duas categorias: representações e abordagens. As representações são maneiras de retratar/descrever conceitualmente um sistema (que também é uma representação em si), enquanto as abordagens são meios para implementar os conceitos retratados nestas representações, possuindo caráter prático/aplicado. Assim, para os referidos autores o primeiro grupo é composto por sistemas, *frameworks*, mapas e modelos. Já o segundo grupo abarca processos, procedimentos, técnicas e ferramentas. Shehabuddeen et al. (1999) buscam ainda classificar as representações em estáticas ou dinâmicas, onde as primeiras preocupam-se com a estrutura e o posicionamento dos elementos e as segundas, com a causalidade e a interação entre esses elementos. A Figura 1 apresenta tal categorização.

Figura 1 – Categorização de representações e abordagens.



Fonte: adaptado de Shehabudeen et al. (1999).

Finalmente, os autores (SHEHABUDEEN et al., 1999) explicam que o termo “métodos” engloba todas as abordagens citadas anteriormente. Sendo assim, no escopo deste estudo, consideraram-se todas as representações trazidas pelos autores, a saber, modelos, *frameworks* e mapas, bem como o agrupamento “métodos”. Estas representações e abordagens são chamadas de instrumentos conceituais e foram selecionadas para um maior aprofundamento, pois parte-se do pressuposto que estes podem vir a auxiliar na obtenção de uma visão sistêmica a respeito do projeto de livro digital, além de sistematizarem e organizarem os processos envolvidos no desenvolvimento dos mesmos.

De maneira sucinta, **modelos** são representações esquemáticas de objetos ou situações reais (ANDERSON et al., 2012; COELHO, 2011), que ajudam o homem a representar e compreender alguns fenômenos de sua realidade (BEM; COELHO, 2014). Similarmente, Shehabuddeen et al. (1999) explicam que um modelo apoia a compreensão da interação dinâmica entre elementos de um sistema.

Modelos são abstratos e conceituais por natureza, caracterizando-se por serem independentes de tecnologia e proverem orientações gerais para o atingimento de um objetivo sem fornecer detalhes específicos de implementação (TOMHAHVE, 2005). Em outras palavras, Jennings e Wattam (1994) citados por Shehabuddeen et al. (1999) afirmam que um modelo é uma representação dinâmica de um sistema e, portanto, não explica por si só como o sistema deveria operar.

Nessa direção, Bem e Coelho (2014) alertam que os modelos se caracterizam por serem incompletos, uma vez que tratam de abstrações, havendo então um empobrecimento da realidade. Coelho (2011, p. 264) complementa: "ao objetivarem a apreensão rápida de um conhecimento, todavia, modelos acabam no reducionismo dos mecanismos que pretendem explicar".

Para o autor (COELHO, 2011), os modelos constituem uma ajuda ao pensamento, pois



servem de registro e auxílio à memória, uma vez que são representações sob uma forma esquemática de palavras, diagramas ou equações, tendendo a permitir a percepção do pensamento fragmentado em fases. Portanto, são usados para simplificar um determinado conhecimento que está contido em estruturas ou processos.

Frameworks podem também ser referidos como modelos, porém, uma distinção deve ser feita entre ambos. Enquanto um modelo se define como uma estrutura específica de fatores inter-relacionados, um *framework* se trata de uma estrutura geral que provê um conjunto abrangente de conceitos e processos (DIX, 2007). Tal distinção se assemelha à matriz de Shehabudeen et al. (1999) apresentada na Figura 1, onde é possível perceber que modelos estão mais ligados a relações de causalidade e interação.

De compreensão complexa e muitas vezes confusa, cabe aqui ater-se com maior aprofundamento ao termo. O dicionário *online* Merriam-Webster (2018) conceitua *framework* como sendo a estrutura básica de algo, um conjunto de ideias que lhe dá suporte. Muito utilizado na Ciência da Computação, o termo pode ser também traduzido como arcabouço conceitual. Para Rogers, Sharp e Preece (2013), um *framework* oferece conselhos – como, por exemplo, o que projetar ou procurar – que podem se apresentar em uma diversidade de formas, como etapas, perguntas, conceitos, desafios, princípios, táticas ou dimensões. Para as autoras (ROGERS; SHARP; PREECE, 2013), um *framework* fornece uma lista de verificação que auxilia no planejamento e na lembrança das questões pertinentes a um projeto, não necessariamente sugerindo uma ordem na qual etapas devem ser seguidas, devendo-se lidar com seus itens de maneira iterativa.

De acordo com Shehabuddeen et al. (1999), um *framework* pode, entre outros, ligar vários elementos para mostrar suas relações, permitir uma visão holística a respeito de uma situação e prover uma abordagem estruturada para lidar com um problema específico. Para os autores (SHEHABUDEEN et al., 1999), o *framework* apoia a compreensão e a comunicação de estruturas e relações dentro de um sistema para um propósito específico. Já Wong e Aspinwall (2004) definem o termo como uma estrutura que compreende as entidades relevantes ou um conjunto de princípios orientadores e ideias, assegurando a ligação entre teoria e prática.

Smyth (2004), citado por Dix (2007), afirma que o propósito do *framework* é auxiliar o pesquisador a desenvolver consciência e compreensão da situação sob análise. Configurados geralmente no formato de tabelas estruturadas, estes instrumentos podem se apresentar em forma diagramática, o que Shehabuddeen et al. (1999) afirmam ser uma maneira muito eficaz de comunicar ideias, permitindo a abstração e conceituação de um problema ou situação.

Paradis e McGaw (2010) apontam que a essência do *framework* é a redução da complexidade de uma situação para revelar seus padrões e estruturas internas, compostos por um conjunto de suposições, conceitos, valores e práticas. No contexto de projeto, o foco dos *frameworks* está em facilitar a comunicação e a compreensão entre os integrantes da equipe, cujos entendimentos a respeito do mesmo podem variar conforme sua perspectiva. Particularmente, estas representações são utilizadas – dentre outras possibilidades – para comunicar ideias e definir o domínio ou os limites de uma determinada situação, além de apoiar o desenvolvimento de procedimentos, técnicas, métodos e ferramentas (SHEHABUDEEN et al., 1999)

Mapas, por sua vez, distinguem-se de *frameworks* por apresentar relações espaciais e de posição entre componentes de um sistema. Eles permitem conectar diversos elementos de uma



determinada entidade em termos de posição e estrutura, também possibilitando uma visão sistêmica do todo. Destaca-se, porém, que um mapa não evidencia relações de causalidade, apoiando apenas a compreensão de relações estáticas entre as partes que o compõem (SHEHABUDEEN et al., 1999).

Finalmente, no que se refere aos **métodos**, diversos autores utilizam o termo "metodologia" como sinônimo. Bem e Coelho (2014), por exemplo, afirmam que as metodologias explicam de forma minuciosa e detalhada um caminho para se realizar uma determinada tarefa. De toda forma, Coelho (2011) esclarece:

Entende-se por metodologia o conjunto de métodos utilizados em determinado trabalho. Sob outro ângulo, o termo refere-se à teoria que estuda a maneira de se desenvolver tal trabalho, isto é, seu *modus faciendi*. É comum o uso da palavra metodologia como sinônimo de método, embora, em nossa opinião, esta utilização do termo leve a uma percepção equivocada de duas figuras distintas como uma única (COELHO, 2011, p. 252).

Dito isto, é possível entender que metodologia e método são conceitos distintos, onde o termo "método" se mostra mais adequado para se tratar dos "procedimentos, técnicas, ajudas ou ferramentas para projetar" (PAZMINO, 2015, p.11). Logo, um método é um caminho para se atingir uma finalidade, pressupondo uma sistemática de trabalho, organização e rigor no desenvolvimento de um processo, como explica Pazmino (2015). Para a autora (PAZMINO, 2015), em projeto, o método também pode representar os passos aplicados no processo de design.

Coelho (2011) também relaciona método e processo, sendo difícil percebê-los separadamente. Para o referido autor, o processo é um caminho composto de fases (etapas) por onde o método deve percorrer. Nesse sentido, destaca-se a importância de "perceber que [...] determinado projeto envolve uma elaboração complexa de ações previamente conhecidas e rotuladas, combinadas a outras nem sempre conscientes, que vão ganhando forma durante o processo do trabalho" (COELHO, 2011, p. 251). Assim, Coelho (2011) conclui que processo, método e técnica andam lado a lado. Para Shehabudeen et al. (1999), processos, procedimentos, técnicas e ferramentas podem ser entendidos como métodos, tendo caráter aplicado e prático.

4 Aplicabilidade das representações e abordagens no design do livro digital

De modo a discutir a aplicabilidade das representações e abordagens estudadas – modelos, *frameworks*, mapas e métodos – em projetos que demandam uma visão alargada da realidade – como é o caso do contexto do livro digital –, é preciso sintetizar seus usos e características.

Inicialmente, a partir da divisão entre representações e abordagens – trazida por Shehabuddeen et al. (1999) – onde estas estão preocupadas com a resolução de problemas aplicados e aquelas ocupam-se com a conceituação, é possível observar uma substancial diferença entre modelos, *frameworks*, mapas e métodos. Conforme os supracitados autores, modelos, *frameworks* e mapas são representações e métodos são abordagens, sendo assim, os três primeiros tendem a ser mais conceituais, enquanto o último possui um viés prático.

Modelos, *frameworks* e mapas, ainda que possuam diferentes níveis de abstração, contribuem para a construção de uma visão sistêmica, pois se tratam de representações de sistemas. Os métodos, por sua vez, estão relacionados diretamente com processos – onde estes são caminhos composto de fases (etapas) por onde o método deve percorrer – e por isso, tendem a apresentar maior grau de prescrição (ANDERSON et al., 2012; DIX, 2007; WONG; ASPINWALL, 2004; COELHO, 2011).



Sob uma perspectiva da prática, Pazmino (2015) deixa claro que o método pode representar os passos aplicados no processo de design. Para ela, o método pressupõe uma sistemática de trabalho, organização e rigor no desenvolvimento de um processo. Por outro lado, modelos também permitem a percepção do conhecimento fragmentado em fases, porém, sob um viés teórico e com a simplificação de conceitos – o que pode levar a reducionismos excessivos (COELHO, 2011).

Ainda, a partir dos estudos pesquisados, entende-se que a criação de *frameworks* é útil para materializar ideias, externalizando-as para análise e avaliação, além de apoiar o desenvolvimento de procedimentos, técnicas, métodos e ferramentas, definir domínios e limites e reduzir a complexidade de situações para revelar padrões e estruturas internas (PARADIS; MCGAW, 2010; SHEHABUDEEN et al., 1999). Mapas, por sua vez, representam estruturas e elementos, enquanto modelos têm seu foco nas relações. No contexto de projeto, os *frameworks* podem facilitar a comunicação e a compreensão entre os integrantes da equipe de projeto, e, assim como os mapas e modelos, possibilitar uma visão holística do conjunto (SHEHABUDEEN et al., 1999).

Com base nessa síntese geral, portanto, é possível perceber que modelos são adequados para representações teóricas de fenômenos e processos de maneira mais simplificada – servindo como registro e auxílio à memória. Seu foco, como exposto na literatura, concentra-se nas inter-relações entre as partes. *Frameworks*, por sua vez, também se adequam à representação de sistemas e conceitos, porém se mostram úteis para comunicar ideias e auxiliar no desenvolvimento de métodos e ferramentas de implementação, uma vez que indicam a ligação ente teoria e prática. Os *frameworks* também apresentam inter-relações, porém a estrutura e os elementos que compõem o sistema são igualmente importantes.

Já os mapas centram-se em representar as partes e seus posicionamentos relativos no espaço, sem indicar quaisquer interações entre estes elementos. Por fim, os métodos são abordagens de processo, se mostrando úteis na definição de caminhos para a execução de uma determinada atividade. Em suma, reforça-se que, para os Shehabudeen et al. (1999), conceitualmente *frameworks*, mapas e modelos são representações de elementos de um sistema, que podem ser “traduzidos” de forma prática em processos, procedimentos, técnicas e ferramentas, ou seja, métodos.

Na conjuntura de transformação do meio editorial, no qual se insere o livro digital, tanto modelos, quanto *frameworks*, mapas e métodos apresentam potencial de utilidade no desenvolvimento destes tipos de projeto. Os três primeiros – modelos, *frameworks* e mapas – contribuem para uma visão clara do conjunto e das relações existentes no contexto de projeto do livro digital (visão sistêmica). Os mapas podem ser empregados na demarcação das dimensões de projeto; os modelos, na inter-relação entre estas dimensões; e os *frameworks*, na explicitação das dimensões e suas relações. Estes, por sua vez, podem gerar métodos, que estabelecem tarefas e atividades relacionadas ao design do livro, de modo a sistematizar e organizar o fluxo de trabalho.

A partir do exposto, portanto, elaborou-se o Quadro 1, que busca sintetizar a aplicabilidade de modelos, *frameworks*, mapas e métodos.

Quadro 1 - Aplicabilidade de modelos, *frameworks*, mapas e métodos.

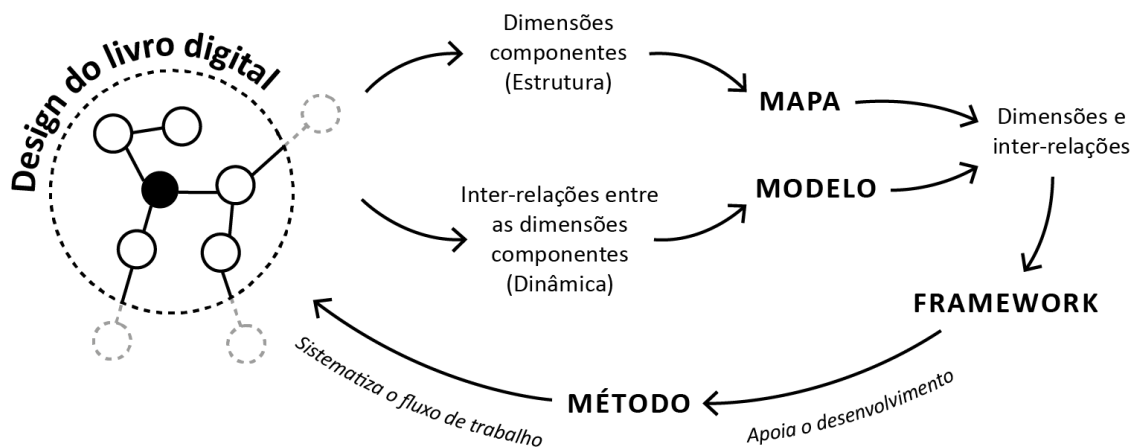


	Modelos	Frameworks	Mapas	Métodos
Características	Simplificações com foco nas inter-relações.	Abstrações que apresentam tanto estrutura (partes) como dinâmica (inter-relações).	Representações centradas nas partes e na estrutura.	Viés prático, relação direta com processos.
Aplicabilidade	Simplificação de conceitos. Representações teóricas de fenômenos e processos de maneira mais simplificada – servindo como registro e auxílio à memória.	Definição de domínios e limites. Redução da complexidade para revelar padrões e estruturas internas. Suporte ao desenvolvimento de procedimentos, técnicas, métodos e ferramentas. Facilitação da comunicação e da compreensão de ideias.	Apresentação de componentes com foco na sua relação espacial (estática).	Representação de passos aplicados no desenvolvimento de atividades. Definição de caminhos para a execução de uma determinada tarefa.
No contexto de projeto do livro digital				
Modelos, <i>frameworks</i> e mapas podem gerar representações sistêmicas que permitem uma visão alargada do projeto, cada qual com suas especificidades – foco nas inter-relações (modelos), na estrutura (mapas) ou em ambos (<i>frameworks</i>).				Estabelecimento das tarefas que envolvem o design do livro digital, de modo a sistematizar e organizar o fluxo de trabalho, criando protocolos ordenados.
Representação das inter-relações entre as dimensões que compõem projetos de livros digitais.	Representação das dimensões e suas inter-relações envolvidas em projetos de livros digitais.	Demarcação das dimensões do projeto de livros digitais.		

Fonte: elaborado pelos autores com base na pesquisa realizada.

Nessa lógica, também pode-se perceber que tanto os modelos quanto os mapas podem constituir representações que servem de base para a construção de um *framework*, uma vez que este considera tanto a estrutura quanto a inter-relação entre as partes. A Figura 2 resume a relação entre esses instrumentos.

Figura 2 – Relação entre modelo, *framework*, mapa e método no design do livro digital.



Fonte: elaborada pelos autores com base na pesquisa realizada.

Com esta síntese, portanto, busca-se evidenciar as diferenças entre os quatro conceitos, apresentando sua aplicabilidade específica no contexto de design em projetos de livros digitais, dada a complexidade do seu sistema e o momento de mudança que demanda um avanço nos instrumentos disponíveis ao designer.

5 Considerações finais

Modelos, *frameworks*, mapas e métodos são representações e abordagens que auxiliam gestores e designers em situações de projeto. Dentro de suas especificidades, os modelos tendem a ter maior utilidade na representação de relações conceituais e amplas, enquanto os *frameworks* podem ser utilizados de maneira híbrida, evidenciando tanto estrutura quanto inter-relação entre as partes de um sistema em estudo. Por outro lado, os métodos se mostram mais úteis sob uma ótica operacional, uma vez que estabelecem protocolos para a realização das diferentes tarefas, estando diretamente relacionados aos processos de cada atividade.

Todavia, é importante ressaltar que não se pretendeu com este estudo esgotar as discussões a respeito da aplicabilidade de modelos, *frameworks*, mapas e métodos no contexto do livro digital. Tampouco este estudo teve por objetivo fixar relações definitivas entre as representações e abordagens estudadas, mas buscou trazer uma leitura possível, de modo a compreender as necessidades desta área. Nessa perspectiva, é a situação de projeto editorial digital exige do designer uma visão alargada do todo e, diante disso, é possível perceber os variados graus de aplicação e as limitações de cada instrumento analisado.

Ressalta-se que as referências utilizadas, especialmente em relação às representações e abordagens, foram selecionadas pela relevância e singularidade de suas contribuições à discussão, mesmo que não sejam recentes. Diversos textos ainda utilizam tais referências para a conceituação de termos como modelo e *framework*, sendo o estudo de Shehabuddeen et al. (1999) um dos poucos trabalhos a fazer distinção entre estes e outros conceitos empregados nesta pesquisa.

Finalmente, objetivou-se identificar a aplicabilidade de modelos, *frameworks*, mapas e



métodos no apoio ao design do livro digital de modo a clarificar os conceitos e apresentar uma possível aplicação. Em razão disso, considera-se que o objetivo foi cumprido, porém as aplicações aqui identificadas podem ser desenvolvidas e aprofundadas em pesquisas futuras, além do estudo da aplicabilidade de outros tipos de instrumentos conceituais.

6 Referências

- ANDERSON, D.R. et al. **An Introduction to Management Science: Quantitative Approaches to Decision Making**, Revised (with Microsoft Project and Printed Access Card). 13. ed. South-Western, 2012.
- BEM, R. M.; COELHO, C. C. S. R. Metodologias, modelos conceituais e frameworks: uma análise da implementação da gestão do conhecimento em bibliotecas. **Int. J. Knowl. Eng. Manag.**, v. 3, n.5, p. 144-173, 2014.
- BOMFIM, G. A. **Fundamentos de uma Metodologia para Desenvolvimento de Produtos**. Rio de Janeiro: COPPE/UFRJ, 1977.
- BONSIEPE, Gui. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.
- BRUIJN, Marc de et al. Dpt Collective. **From Print to Ebooks: A Hybrid Publishing Toolkit for the Arts**. Amsterdam: Institute Of Network Cultures, 2015. Disponível em: <<http://networkcultures.org/blog/publication/from-print-to-ebooks-a-hybrid-publishing-toolkit-for-the-arts/>>. Acesso em: 10 mar. 2018.
- CARRENHO, Carlo. O que os livros digitais representam para o aumento da leitura? O que diz a Retratos da Leitura sobre quem lê nesse suporte?. In: FAILLA, Z. (org.). **Retratos da leitura no Brasil 4**. Rio de Janeiro: Sextante, 2016.
- CLARK, Giles; PHILLIPS, Angus. **Inside Book Publishing**. 5. ed. Londres: Routledge, 2014.
- COELHO, L. A. L. **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio. Novas Idéias: 2011.
- CORDÓN-GARCIA, J. A.; ARÉVALO, J. A. El libro como sistema: hacia un nuevo concepto de libro. **Cuadernos de Documentación Multimedia**, v. 26, p. 25-47, 2015.
- CORDÓN-GARCÍA, José-Antonio; ALONSO-ARÉVALO, Julio; GÓMEZ-DÍAZ, Raquel; LINDER, Daniel. **Social Reading: Platforms, applications, clouds and tags**. Witney, Reino Unido: Chandos Publishing, 2013.
- DICK, M. E.; GONÇALVES, B. S. Publicações Digitais: um panorama sobre design e tecnologia. In: GASPARETTO, D. A. (org), **Design+: arte, ciência e tecnologia: conexões teórico-práticas**. Santa Maria, RS: Editora PPGART, 2017.
- DICK, MAURÍCIO ELIAS; GONÇALVES, B. S. ; RADOS, G. J. V. Mapeamento de processos no fluxo editorial do livro digital: um levantamento inicial. **REVISTA EDUCAÇÃO GRÁFICA**, v. 21, 2017.
- DIX, K. L. DBRIEF: A research paradigm for ICT adoption. **International Education Journal**, v. 8, n. 2, p. 113-124, 2007.
- DUBINI, Paola. **Voltare Pagina?**. Le trasformazioni del libro e dell'editoria. Milão: Pearson, 2013.
- FLATSCHART, Fábio. **Livro Digital Etc**. Rio de Janeiro: Brasport, 2014.
- FURTADO, J. A. **A Edição de Livros e a Gestão Estratégica**. Lisboa: Booktailors, 2009.



- MENDONÇA, S. O mundo económico do livro. In: CARDOSO, G. (org.). **O livro, o leitor e a leitura digital**. [s.l.]: Fundação Calouste Gulbenkian, 2015.
- MERRIAM-WEBSTER. Framework. In: MERRIAM-WEBSTER. **Dictionary**. 2018. Disponível em: < <http://www.merriam-webster.com/dictionary/framework>>. Acesso em: 10 mar. 2018.
- MORAES, D. **Metaprojeto**: o design do design. São Paulo: Bluch, 2010.
- MOZOTA, B. B. **Gestão do design**: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- NICKEL, E. M. et al. Modelo multicritério para referência de Projeto Informacional do Processo de Desenvolvimento de Produtos. **Gest. Prod.**, São Carlos, v. 17, n. 4, p. 707-720, 2010.
- PARADIS, Z. J.; MCGAW, D. **Naked Innovation**: Uncovering a Shared Approach for Creating Value. Chicago: IIT Institute of Design, 2010.
- PAZMINO, A. V. **Como se cria**: 40 métodos para design de produtos. São Paulo: Blucher, 2015.
- PINSKY, L. Os editores e o livro digital: o que está sendo feito e pensado em tempos do incunábulo digital. **Livro – Revista do Núcleo de Estudos do Livro e da Edição**, n.3, 2013.
- POLO PUJADAS, Magda. **Creación y gestión de proyectos editoriales en el siglo XXI** : del papel a la era digital. 2. ed. Cuenca : Ediciones de la Universidad de Cantabria : Edicions Universitat de les Illes Balears : Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2016.
- PROCÓPIO, Ednei. **A revolução dos eBooks**: a indústria dos livros na era digital. São Paulo: SENAI-SP editora, 2013.
- ROGERS, Y.; SHARP, H.; PREECE, J. **Design de Interação**: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2013.
- SHEHABUDDEEN, N. et al. **Representing and approaching complex management issues**: part 1 - role and definition. Centre for Technology Management Working Paper Series. Cambridge, 1-20, 1999.
- SILVA, Ana Catarina; BORGES, Maria Manuel. Hybrid publishing design methods for technical books. **The Electronic Library**, v. 34, n. 6, p. 915–926, 2016.
- THOMPSON, John B. **Merchants of Culture**: The Publishing Business in the Twenty-First Century. 2. ed. New York: Plume, 2012.
- TOMHAVE, B. L. **Alphabet Soup**: Making Sense of Models, Frameworks, and Methodologies. 2005. Disponível em: < http://www.secureconsulting.net/Papers/Alphabet_Soup.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2018.
- UEHARA, Fabio. Mais um capítulo do livro. In: GOLDSTEIN, Ilana (ed.). **Revista Observatório Itaú Cultural**, n. 17, São Paulo: Itaú Cultural, 2014.
- WONG, K. Y. L. ASPINWALL, E. Knowledge Management Implementation Frameworks: A Review. **Knowledge and Process Management**, v.11 (20), pp. 93-104, 2004.