

PRÁTICAS INOVADORAS NO DESIGN E NA PRODUÇÃO DE LIVROS E OUTRAS PUBLICAÇÕES DIGITAIS

INNOVATIVE PRACTICES IN DESIGN AND PRODUCTION OF BOOKS AND OTHER DIGITAL PUBLICATIONS

TAROSSI, Bruno da Costa; Graduando; Departamento de Design, Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Universidade Estadual Paulista, Bauru, Brasil

bruno.tarossi@unesp.br

DICK, Maurício Elias Klafke; Professor Assistente Doutor; Departamento de Design, Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Universidade Estadual Paulista, Bauru, Brasil

mauricio.dick@unesp.br

Resumo

Este estudo investigou práticas inovadoras no design e produção de livros, revistas e outras publicações que utilizam do meio digital e não possuem os mesmos limites das publicações físicas convencionais. Por meio de uma busca exploratória, 39 resultados foram encontrados, categorizados e filtrados. Após, realizou-se um estudo de múltiplos casos, por meio do qual se analisaram seis tecnologias: Calibre, CoWriter, Issuu, Twine, HedgeDoc e OMP. Os resultados indicam que as ferramentas tendem a ser de fácil acesso, com foco na colaboração e publicação online, se utilizando de recursos como linguagens de marcação e inteligência artificial para auxiliar no design e na produção. Com isso, as ferramentas permitem a criação de publicações interativas e multimídia, explorando as potencialidades do meio digital, fazendo uso de diferentes tecnologias para tal. Finalmente, o estudo contribui para a compreensão de diferentes práticas inovadoras neste campo e abre caminho para pesquisas futuras que explorem outros achados.

Palavras Chave: design; produção; tecnologia; publicações digitais; ferramentas.

Abstract

This study investigated innovative practices in the design and production of books, magazines and other publications that use digital media and do not have the same limits as conventional physical publications. Through an exploratory search, we found 39 results, which were categorized and filtered. Afterwards, a multiple case study was carried out, through which six technologies were analyzed: Calibre, CoWriter, Issuu, Twine, HedgeDoc and OMP. The results indicate that the tools tend to be easily accessible, with a focus on collaboration and online publishing, using resources such as markup languages and artificial intelligence to assist in design and production. With this, the tools allow the creation of interactive and multimedia publications, exploring the potential of the digital medium, making use of different technologies to do so. Finally, the study contributes to the understanding of different innovative practices in this field and paves the way for future research that explores other findings.

Keywords: design; production; technology; digital publishing; tools.

1. Introdução

Livros e outras publicações digitais podem se manifestar em um amplo espectro de possibilidades: de e-books com enfoque textual a aplicativos multimídia com alto grau de interatividade, oferecendo oportunidades para informação, educação e entretenimento (Dick; Gonçalves, 2017). Além disso, no contexto da comunicação científica, o meio digital permite liberar “as publicações acadêmicas dos limites bidimensionais e autocontidos do texto” (Sayão, 2010, p. 69).

Assim, livros, revistas, cartilhas, catálogos, entre outros, encontram um ambiente para a exploração de recursos de tempo, espaço, mídia e interação a partir da diversidade de possibilidades tecnológicas (Dick; Gonçalves, 2017). Por exemplo, com atualizações em tempo real, a diferenciação entre um livro e um site se torna difusa. Portanto, as fronteiras que definem as publicações digitais são expandidas, abarcando aplicativos, jogos interativos, entre outros (Phillips, 2014).

Nessa direção, é possível a criação de novas configurações e estruturas narrativas e formais (Phillips, 2014), sem paralelo no papel (Pinsky, 2013), tornando as publicações interfaces compatíveis com diferentes dispositivos e plataformas de acesso (Mendonça, 2015), isto é, interoperáveis. Desse modo, estes artefatos nativos digitais criam experiências que vão além da disposição de tipos, imagens e gráficos no espaço (Vihn, 2014). A título de exemplo, novas ações podem ser adicionadas ao ato da leitura, tais como assistir, interagir e compartilhar (Costa, 2014).

No contexto de design, sabe-se que as práticas tradicionais do projeto editorial não são suficientes para atender a todas as dimensões da criação de publicações digitais (Dick, 2015). É preciso uma mudança de mentalidade e de abordagem para considerar as particularidades do artefato digital e criar publicações que proporcionem experiências genuinamente digitais (Dick; Gonçalves, 2022). Já na perspectiva da produção, os fluxos de trabalho são consideravelmente afetados pela transição de produtos físicos para conteúdos digitais (Clark; Phillips, 2014). Para Bruijn et al. (2015), até mesmo produtos editoriais digitais aparentemente simples e triviais levam a repensar as práticas estabelecidas de publicação.

Diante desse panorama, que evidencia a existência de uma preocupação com a concepção e a produção de publicações digitais sob uma perspectiva que considera suas especificidades, surgem os questionamentos desta pesquisa: quais são as práticas de design e produção que existem para criar livros e outras publicações que proporcionem experiências verdadeiramente digitais? Como se efetivam? Desse modo, objetivou-se sistematizar práticas inovadoras no design e na produção de livros e outras publicações digitais. Para tal, buscou-se levantar contribuições publicadas sobre processos, ferramentas e plataformas para design e produção de livros e outras publicações digitais; e posteriormente, analisar soluções existentes em termos de publicação digital.

2. Práticas no contexto da publicação digital

Publicações digitais podem ser representadas por uma variedade de produtos editoriais digitais – desde *e-books* para serem lidos em *e-readers* como o Kindle e aplicativos com maior grau de interatividade –, que oferecem conteúdos para diversos propósitos, seja informação, educação ou entretenimento. Dentro dessa gama, as publicações digitais têm a capacidade e o potencial de ampliar e romper com as apresentações e estruturas tradicionais das obras impressas, pois não existem as limitações impostas pelo meio físico (Dick; Gonçalves, 2017).

Estudos mostram que existe uma aderência crescente de leitores às mídias digitais, seja por questões de preferência, acesso ou disponibilidade (Zhang; Kduva, 2014). Como afirmam Araujo, Azevedo e Santana (2023), ao final do século XX nasce o leitor imersivo, que representa os leitores digitais e está habituado a como são dispostas as informações na tela. Este leitor não se prende a formas de leitura lineares e estruturas rígidas de formatações, podendo se utilizar de métodos de exploração na leitura e diferentes fluxos de informações. A este contexto, adiciona-se o conteúdo multimídia, propiciando assim uma maior interatividade (Araujo, Azevedo; Santana, 2023).

Ao mesmo tempo, na conjuntura digital, o autor tem um papel de destaque na utilização dos meios para construção das publicações, podendo ele ser encarregado de produzir, editar e publicar suas obras. Isso se deve à facilidade que novas ferramentas de escrita e plataformas mais amigáveis dão à autopublicação (Costa, 2014). Essa nova dinâmica traz ao autor maior independência para mostrar seu trabalho sem a necessidade de intermediários, como editores ou outros profissionais, uma vez que existem diversas plataformas que "permitem que o autor faça, ele mesmo, a capa, diagramação e edição a partir de templates, ou contrate um 'personal' editor/diagramador/divulgador, para ajudá-lo" (Costa, 2014, p. 4). Assim, além de facilitar a divulgação de autores independentes, se bem avaliada e tiver relativo sucesso, a autopublicação no meio digital pode ser uma porta de entrada para que o autor, no futuro, publique com mais profissionalismo e financiamento (Phillips, 2014).

Diante desse cenário de novos hábitos de leitura e produção, já é percebida como necessária uma mudança nas práticas voltadas a estes produtos digitais/editoriais, porque "dentro deste recente contexto de renovação, o sistema editorial se amplia para responder às novas demandas dos leitores/usuários, como a interoperabilidade e o real aproveitamento das potencialidades do meio digital" (Dick; Gonçalves, 2017, p. 84). Entretanto, mesmo com essa capacidade de explorar possibilidades disponíveis apenas digitalmente, grande parte das publicações digitais continua mimetizando as práticas de livros e outras publicações impressas (Dick; Gonçalves, 2022). Tendo como exemplo a Amazon – *e-commerce* estadunidense e uma das cinco maiores empresas de tecnologia do mundo –, boa parte do seu catálogo de livros digitais simula a experiência de leitura impressa em *e-readers* e aplicativos para dispositivos móveis, embora haja algumas funcionalidades como marcações de parágrafos e dicionários embutidos.

Portanto, é possível perceber que há espaço para inovação não somente a partir do uso de novas ferramentas, plataformas e tecnologias, mas também utilizando-se de novos modelos de design e produção, visando novas maneiras de explorar potencialidades do meio digital e relações mais dinâmicas entre autores e leitores na construção dos livros e outras publicações digitais.

3. Procedimentos metodológicos

Esta pesquisa teve abordagem qualitativa e natureza aplicada. Quanto aos procedimentos, se caracterizou, em um primeiro momento, como uma pesquisa bibliográfica e, em uma segunda etapa, como um estudo de múltiplos casos (Freire, 2013).

Na pesquisa bibliográfica foi realizada uma revisão de literatura para levantar que foi publicado sobre o tema. Para tal, foi feita uma busca exploratória em artigos e livros para identificar ferramentas, processos e plataformas para design e produção de livros e outras publicações digitais. Na sequência os dados encontrados foram categorizados para direcionar os estudos de caso.

Após, no estudo de múltiplos casos, os achados da pesquisa bibliográfica foram filtrados e

analisados. Para tal, foram definidos critérios para seleção e, a partir da observação e experimentação dos casos escolhidos, foram coletados dados que indicassem como estas iniciativas se efetivam a partir de uma matriz de análise elaborada previamente. Após, os dados foram analisados para inferir conclusões a respeito do funcionamento das soluções existentes em termos de publicação digital.

4. Resultados

Inicialmente foi realizada uma busca exploratória a fim de encontrar ferramentas, processos e plataformas que servissem ao propósito de publicação digital. A partir desta busca, foram revisados os seguintes textos:

- **Artigos:** *Glimmers of Digital Publishing Innovation* (Warren, 2023) e *Always the eBook of the Future* (Warren, 2021).
- **Livros:** *From Print to Ebooks: A Hybrid Publishing Toolkit for the Arts* (Bruijn et al., 2015), com ênfase no capítulo *Towards a hybrid workflow based on markdown*; *Gestão Editorial de Periódicos Científicos - tendências e boas práticas, especificamente em seu capítulo Ferramentas de gestão editorial para periódicos em acesso aberto* (Fachin; Silveira; Abadan, 2020).

Além disso, foram consultados sites como o *Markdown Guide* (Cone, 2023) e realizadas pesquisas diretas por ferramentas advindas de experiências e usos anteriores a este estudo. Após leitura dos textos mencionados anteriormente, foram encontradas referências a 39 ferramentas, processos e plataformas relacionadas à publicação digital, que foram inseridas em um quadro (Quadro 01) para auxílio e gerenciamento desses dados.

Quadro 01 – Achados da busca exploratória.

Fonte	Achados		
Experiências anteriores e busca exploratória na ferramenta Google	<i>Pesquisa por "how to make digital ebook", "softwares to create ebooks":</i>		<i>Pesquisa por "VR reader app":</i>
	Webtoon Tapas Issuu Wattpad Medium Archivematica	Plottr Manuskript cowriter FlippingBook Feedly Monogatari	Sol Reader Sphere Toon - VR immersionVR reader
Warren (2021)	Manifold PubPub Fulcrum	Quest Inklewriter Twine	Storyspace Tinderbox Sudowrite
Fachin, Silveira e Abadan (2020)	OMP	OJS	Ambra
Warren (2023)	Libby	AI Dungeon	
Pullinger (2024)	oolipo - interactive stories		

Cone (2023)	HedgeDoc MarkText StackEdit	Deepdwn Obsidian
Bruijn <i>et al.</i> (2015)	Pandoc Calibre	Sigil EPUBster

Fonte: autores (2024).

Ao analisar os resultados, percebeu-se a necessidade da criação de categorias para uma filtragem dos achados. Assim, foram estabelecidos quatro grupos, descritos abaixo:

- **Meios de publicação (15 resultados):** meios onde é possível a publicação de documentos, tendo eles a opção de criação embutida ou não.
- **Criação de documentos (12 resultados):** ferramentas capazes de criar documentos.
- **Ferramentas de edição (9 resultados):** ferramentas capazes de editar ou converter documentos.
- **Descartados (3 resultados):** resultados descartados por não condizerem com o propósito da pesquisa ou por não ser possível aprofundar a estudo por limitações tecnológicas.

Entretanto, devido às diferenças e similaridades entre os achados dentro dessas categorias, foram criadas subcategorias, auxiliando assim no agrupamento de semelhantes (Quadro 02) e seleção para utilização nos estudos caso.

- **Meios de publicação:** três subcategorias (publicação direcionada, criação e publicação e agregador).
- **Criação de documentos:** duas subcategorias (criação com markdown e criação de histórias não-lineares).
- **Ferramentas de edição:** duas subcategorias (edição e assistente de escrita).

Quadro 02 – Achados categorizados.

Categoria	Subcategoria	Achados
Meios de publicação	Publicação direcionada	Webtoon Tapas OMP OJS Ambra Fulcrum AI Dungeon
	Criação e publicação	Issuu Wattpad Manifold Medium PubPub Obsidian FlippingBook
	Agregador	Feedly Libby Oolipo

Criação de documentos	Criação com <i>markdown</i>	HedgeDoc MarkText Deepdwn StackEdit
	Criação de histórias não-lineares	Monogatari Quest Inklewriter Twine Storyspace Tinderbox
Ferramentas de edição	Edição	Pandoc Calibre EPUBster Sigil
	Assistente de escrita	Archivematica Plottr Sudowrite CoWriter Manuskript
Descartados	-	Sol Reader Sphere Toon ImmersionVR reader

Fonte: autores (2024).

Com a pesquisa bibliográfica e categorização pronta, iniciou-se a filtragem e seleção para aprofundamento de análise. Os critérios definidos foram: preço (somente os gratuitos), ferramenta de publicação/criação (aquelas que oferecessem soluções mais completas/integradas em termos de publicação digital) e funções (aquelas que oferecessem mais funcionalidades). Com isso, as ferramentas selecionadas são listadas a seguir, junto da subcategoria correspondente:

- **Calibre** (edição)
- **CoWriter** (assistente de escrita)
- **Issuu** (criação e publicação)
- **Twine** (criação de histórias não-lineares)
- **HedgeDoc** (criação com markdown)
- **OMP** (publicação direcionada)

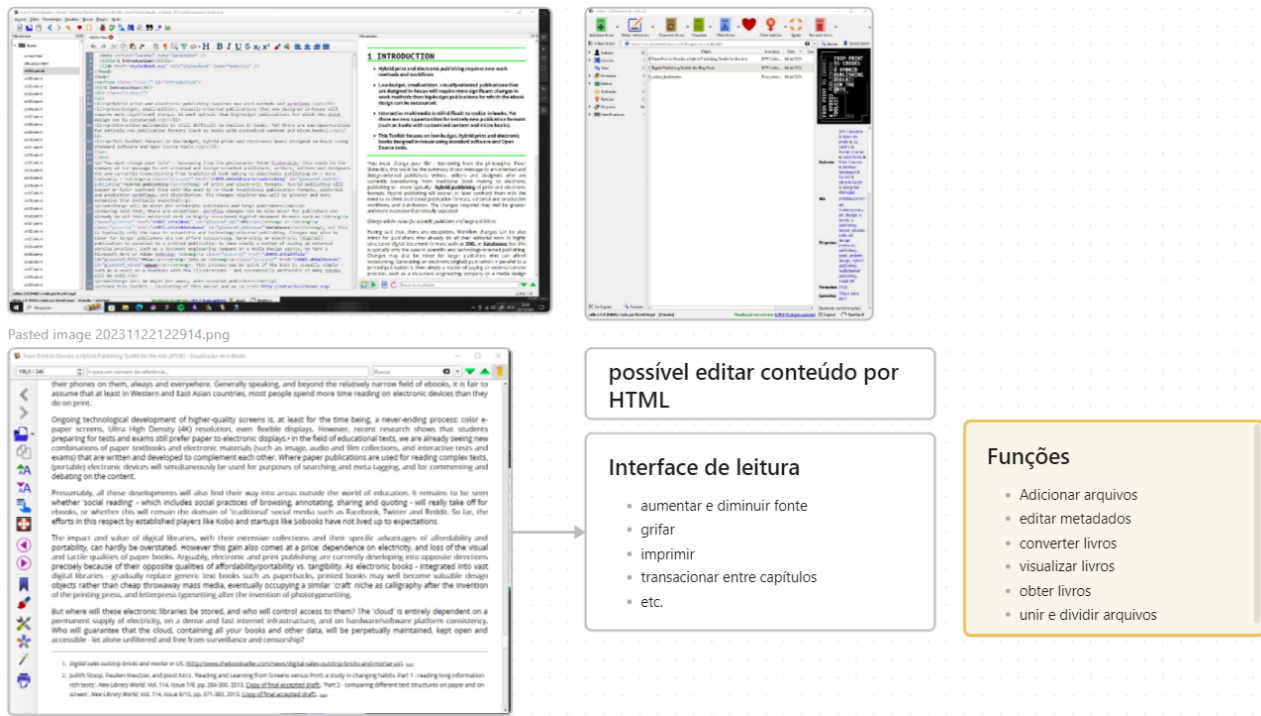
Buscou-se abranger todas as subcategorias encontradas, exceto a subcategoria “agregador”, pois os resultados encontrados não condizem com a proposta desta pesquisa. Além disso, procurou-se trabalhar com as ferramentas que fossem mais acessíveis e completas que seus semelhantes em termos de funções.

Para o estudo de cada caso, os objetos foram analisados da seguinte forma: primeiramente a leitura do site ou documento de apresentação do sistema, seguido do seu uso para experimentar suas principais funcionalidades. Por fim, elaborou-se um mapa mental de cada objeto de estudo para sistematizar seus principais recursos. A seguir são detalhados os sistemas estudados.

4.1 Calibre

Software gratuito e de código aberto para gerenciamento e conversão de *e-books*. Nele é possível adicionar arquivos, editar metadados e arquivos em formato HTML, dividir e unir *e-books*, baixar livros e jornais, visualizar e converter. Além dessas funções, o Calibre também é capaz de fazer *backup* em nuvem e exportar os documentos para leitores digitais facilmente. A Figura 01 apresenta o mapa mental elaborado para o Calibre.

Figura 01 – Sistematização do Calibre.



Fonte: autores (2024).

O programa tem uma interface intuitiva, tendo as principais funções em fácil acesso além de trazer todas as informações de um *e-book* ao selecioná-lo. Também é possível filtrar os documentos por *tags* editáveis do próprio aplicativo. O leitor tem diversas opções e ferramentas, tornando o Calibre um bom programa para visualizar documentos, já que ele possui acessibilidade a um grande número de tipos de arquivos. Ao ler um *e-book* é possível imprimi-lo, navegar entre capítulos, destacar partes do texto, aumentar e diminuir fonte, acesso à *hiperlinks* e outras funções de configuração de leitura.

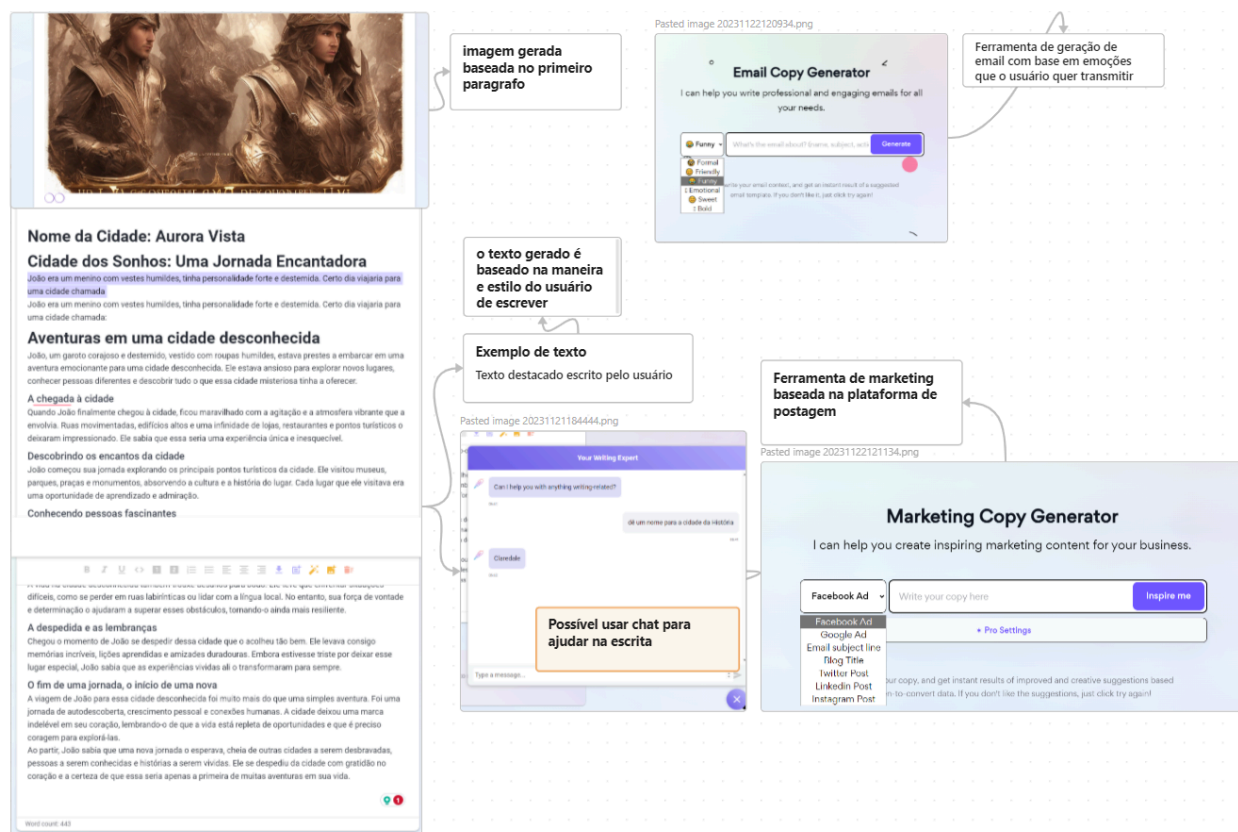
A proposta principal do programa é o gerenciamento da sua biblioteca particular de livros digitais, com isso a funcionalidade de adicionar arquivos e editá-los é onde o aplicativo tem mais foco. Isto traz facilidade para gerar arquivos compatíveis com diferentes plataformas de leitura. Por exemplo, o sistema permite a conversão de um arquivo PDF para MOBI, formato nativo do leitor de livros digitais Kindle, mais acessível a este dispositivo.

Integrado à web, o aplicativo é capaz de baixar *plugins* e metadados, auxiliando na edição dos livros, além de ser um agregador RSS para baixar jornais e notícias disponíveis. Fora isso, além de ser uma biblioteca local, torna-se um servidor online, podendo ser acessado de outros dispositivos, como um celular. Portanto, o Calibre se mostra prático e versátil em relação a gerenciamento, edição e leitura de *e-books*, compactando em um só sistema essas três funções, dando ao usuário liberdade e poder de editar totalmente as publicações.

4.2 Cowriter

CoWriter é um site e assistente de escrita baseado em inteligência artificial (IA), que contém um editor de texto simples e diversas ferramentas para elaboração de textos de acordo com diferentes tipos de documentos, como artigos, listas, redação, campanha de marketing, relatórios, etc. Tendo a escrita como base, o site é capaz de gerar textos a partir da maneira de escrever do usuário, com um comando ou tendo em base o texto anterior. Além da geração de texto há também a geração de imagens baseadas em arquivos ou em comandos (*prompts*). A Figura 02 apresenta o mapa mental elaborado para o CoWriter.

Figura 02 – Sistematização do CoWriter.



Fonte: autores (2024).

Outras funcionalidades da ferramenta são: expandir ou resumir um texto, revisão ortográfica e *chat* com IA, que auxilia o usuário com sinônimos, legendas, ideias, código de programação, títulos, entre várias outras ajudas que auxiliam na criação do texto. Há também outros dois modos de edição, sendo eles capazes de gerar e-mails de venda com tons de escritas baseados em emoções, e geração de postagens de anúncios com base na rede social que será entregue.

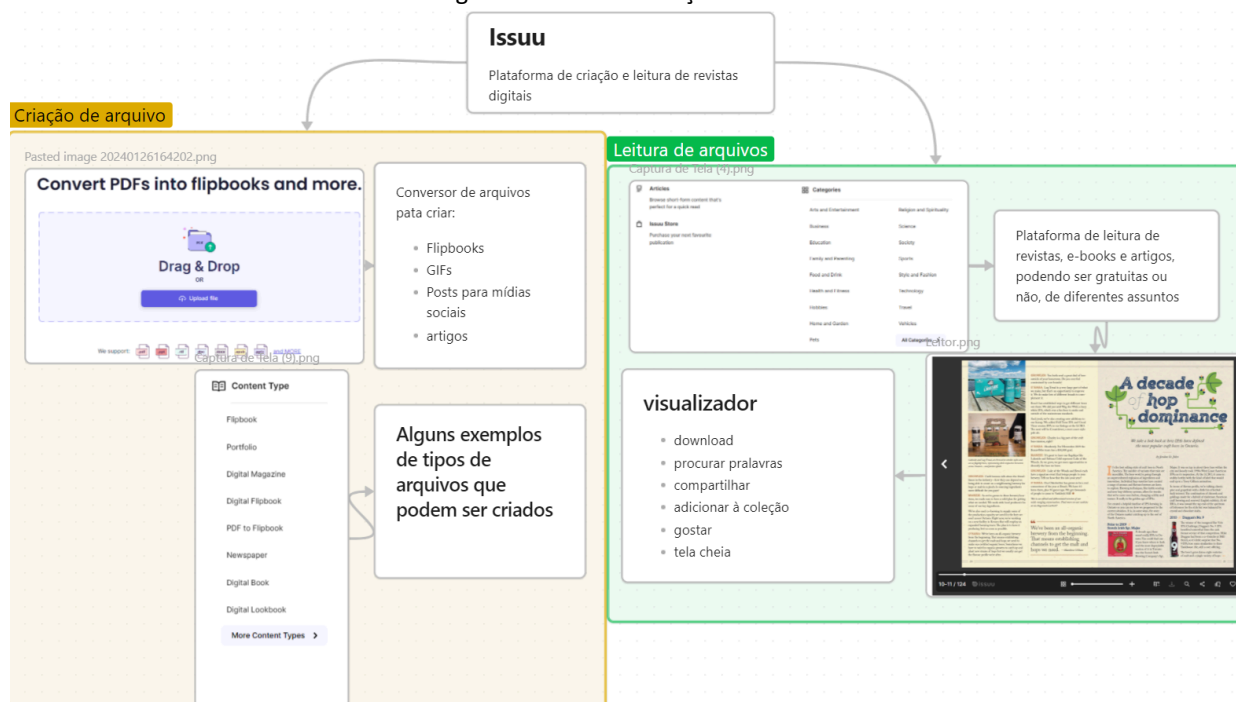
A interface é simples, dando ênfase na área de escrita. Os botões na parte superior contêm as principais funções da inteligência artificial e um seletor de fonte e alinhamentos. Abaixo há uma lista de comandos para informação e orientação de como usar a ferramenta. Com isso, o CoWriter é um editor de texto enxuto, mas que, com o auxílio da inteligência artificial, é capaz de expandir em diferentes maneiras a forma de escrever um texto com seus comandos e geradores. Com base no estilo de escrever do usuário, possibilita que a escrita não pareça genérica, como em outras

ferramentas semelhantes.

4.3 Issuu

Plataforma popularmente conhecida como leitor de revistas e livros digitais, possui exemplares gratuitos e pagos, separados por categorias e assuntos. Em seu leitor, que simula o movimento de páginas de publicações impressas, é possível navegar entre páginas, pesquisar por palavras (se o tipo de arquivo permitir), adicionar à coleção pessoal, compartilhar publicação e visualizar a edição em tela cheia. A Figura 03 apresenta o mapa mental elaborado para o Issuu.

Figura 03 – Sistematização do Issuu.



Fonte: autores (2024).

Além da leitura de arquivos, hospedados na plataforma, o site apresenta a função de conversor para a criação de *flipbooks*, GIFs, postagens para mídia social e artigos. A conversão abrange um grande número de tipos de arquivos, sendo o PDF o mais recomendado pelo sistema. A própria plataforma oferece as ferramentas e um ambiente para criação de publicações, mas também há a opção de integrar com outras plataformas como o Canva e Adobe InDesign, permitindo, assim, exportar as criações feitas nestes sistemas e transformá-las em publicações no Issuu. No site, ainda é possível enriquecer as publicações com fotos, vídeos, GIFs e links, tornando a experiência de leitura mais interativa e dinâmica. Ademais, assim que disponibilizada a publicação na plataforma, o usuário tem todas as estatísticas e dados da postagem.

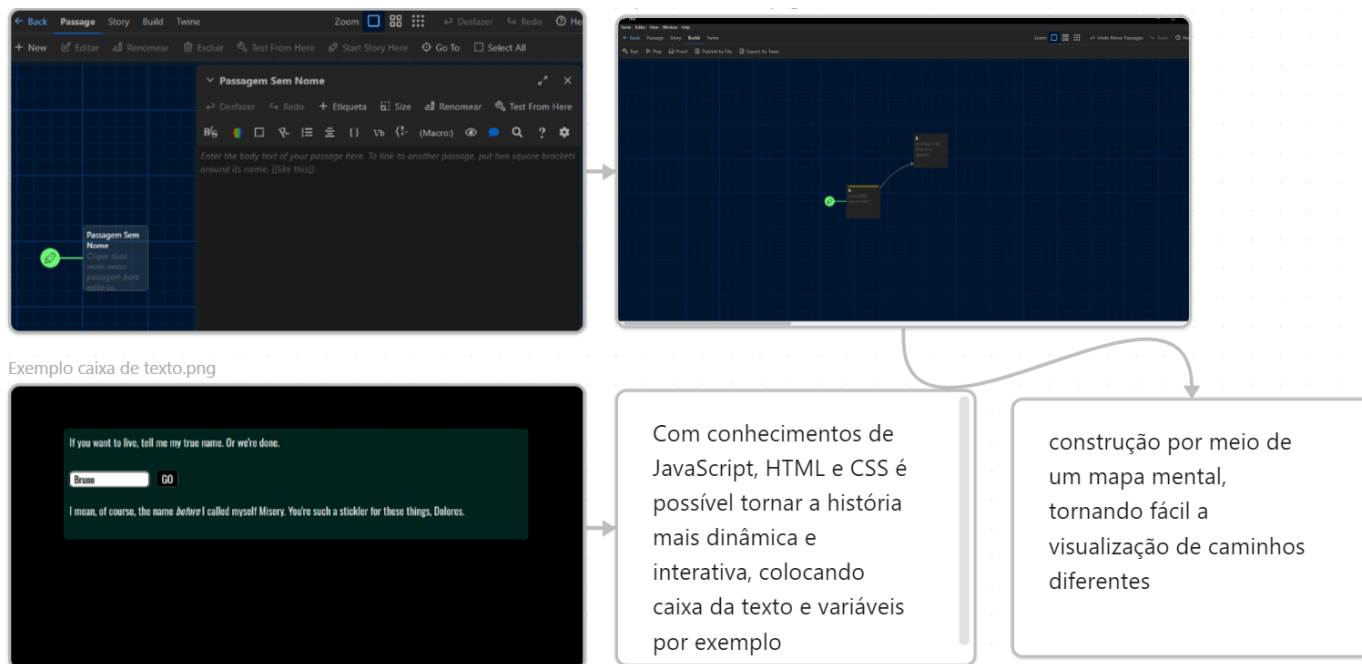
De modo geral, o Issuu oferece uma assistência completa desde a criação do documento até o monitoramento depois de publicada. A ferramenta busca simplificar o processo de construção e publicação de livros e revistas digitais, oferecendo um editor próprio ou criando integrações. Com isso, procura abarcar recursos populares entre os usuários publicadores e leitores.

4.4 Twine

Disponível para *download* e também acessível no navegador, o Twine é um criador de

histórias não lineares com código aberto, trabalhando majoritariamente com HTML, que faz uso de *hiperlinks* para direcionar o leitor entre caminhos diferentes, mas não requer do usuário que publica conhecimentos de como linguagens de marcação e programação funcionam para conseguir criar as próprias narrativas. A Figura 04 apresenta o mapa mental elaborado para o Twine.

Figura 04 – Sistematização do Twine.



Fonte: autores (2024).

A interface utiliza um mapa mental como metáfora de visualização, possuindo cartões e setas para indicar variações de caminhos, que ajudam na compreensão do trabalho e facilitam a navegação. Ao escrever a história, o usuário conta com um editor que contém estilos básicos de texto (formatações), mas ao inserir linhas de código CSS e HTML, é possível estilizar toda a tela a ser apresentada no documento final, permitindo, por exemplo, alterar o fundo da página e adicionar sons à publicação. Caso o usuário tenha conhecimento de programação com JavaScript, a complexidade pode aumentar, ao criar caixas para *inputs* de texto, condições e outras variáveis.

O aplicativo conta com quatro formatos de histórias: Chapbook, Harlowe, Snowman e SugarCube. Cada um deles possui coleções de regras, opções de estilo e funcionalidades específicas próprias, que controlam a aparência e o comportamento básico das histórias criadas no Twine, dando ao autor diferentes formas de como escrever e apresentar seu trabalho. O produto final é um arquivo HTML, que pode ser facilmente acessado por qualquer navegador.

Finalmente, além de sua ferramenta de escrita, o Twine possui uma comunidade em fóruns online, reunindo tanto leitores como autores, a fim de discutirem sobre o aplicativo, se ajudarem mutuamente e também compartilharem suas criações, onde algumas delas são apresentadas no site oficial.

4.5 HedgeDoc

É um editor baseado em *markdown* de código aberto que pode ser usado no próprio navegador ou de maneira offline. Seu diferencial, conforme a própria plataforma, é ser em editor que permite colaboração de outros usuários em tempo real, além de outras características que

enriquecem a criação de documentos e sua apresentação.

A tela de criação de documentos se assemelha muito à de editores de códigos de programação, mas com atalhos de estilos e outras funções em uma barra superior. Ao iniciar, a plataforma mostra um documento em modo de apresentação, que pode ser alterado pelo usuário, com o objetivo de demonstrar a capacidade do HedgeDoc. A Figura 05 apresenta o mapa mental elaborado para o sistema.

Figura 05 – Sistematização do HedgeDoc.



Fonte: autores (2024)

Além de ser um criador de texto baseado na linguagem *markdown*, a plataforma oferece compatibilidade para imagens, vídeos, gráficos, tabelas, expressões matemáticas, diagramas e blocos de códigos. Na criação de um documento, além do *markdown*, a linguagem HTML também pode ser usada para permitir a inserção de conteúdos mais dinâmicos e complexos. Ainda, é permitido ao usuário visualizar em tempo real o resultado dessas edições em uma tela ao lado, sendo um sistema WYSIWYG ("What You See Is What You Get", "O que você vê é o que você obtém" em tradução livre).

Ao final da edição, é pode-se exportar para um documento HTML, *markdown* ou publicá-lo por meio do servidor da própria plataforma, além de ser possível utilizar o modo apresentação, onde é utilizada toda a tela para visualizar o documento. O Hedgedoc é uma ferramenta simples, que conta com colaboração em tempo real, sendo leve e tendo compatibilidade para diversos tipos de arquivos e notações. Mas, com um bom conhecimento das linguagens *markdown* e HTML, o usuário é capaz de criar e apresentar publicações mais complexas, de maneira satisfatória e relativamente fácil.

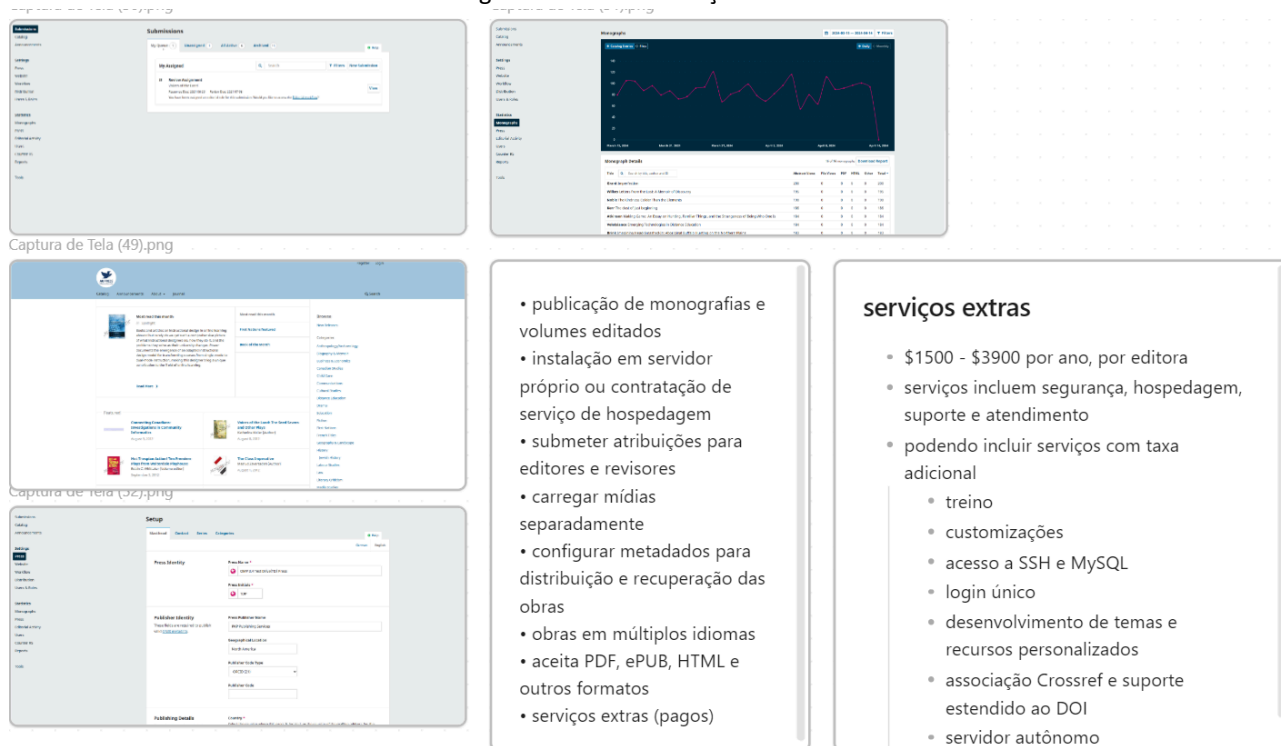
4.6 OMP

A Open Monograph Press (OMP) é uma plataforma de código aberto para publicação de livros desenvolvido e gerenciado pela PKP (Public Knowledge Project), iniciativa de várias

universidades para fornecer *software* livre para a comunidade mundial de pesquisa.

A plataforma precisa ser instalada em um servidor próprio e permite gerenciar e monitorar a criação de um livro acadêmico, simplificando tarefas de submeter atribuições para editores e revisores internos e externos, tendo prazos estabelecidos para suas funções e revisões por pares. A Figura 06 apresenta o mapa mental elaborado para o OMP.

Figura 06 – Sistematização do OMP.



Fonte: autores (2024).

A plataforma permite documentos de esboços, imagens, gráficos e multimídia de forma separada, além de configurar metadados, facilitando a distribuição e permitindo que plataformas como o Google Acadêmico consigam achar mais facilmente a publicação. Ainda, o mesmo livro tem a compatibilidade de traduções, caso o autor queira fazer em mais de uma língua, dispensando o trabalho de ter que publicar mais de uma vez o mesmo material.

Após o processo de criação, o livro é publicado em site próprio, no servidor onde estiver hospedado, por meio de arquivos PDF, ePub ou outros formatos, como HTML, estando integrado aos padrões acadêmicos de autenticação, como o DOI (*Digital Object Identifier*). A PKP também oferece hospedagem e suporte para o OMP e suas outras ferramentas de publicação, com uma taxa que varia entre algumas centenas de dólares ao ano, por editora. O serviço inclui backups diários, correções de segurança, atualizações, além de outros recursos que podem ser adicionados com um aumento de taxa.

Portanto, a plataforma Open Monograph Press (OMP) possibilita a publicação de um livro acadêmico por meio de uma interface com um visual simplificado e eficiente. Além disso, apresenta recursos que propiciam um maior alcance da publicação, e que auxiliam no processo de revisão.

5. Discussões

A partir dos estudos de caso, foi possível perceber nas diferentes plataformas uma tendência de facilitar a utilização do usuário por meio de acesso direto no navegador, com exceção do Calibre, dispensando o download e a instalação de softwares. Essa forma de se apresentar, além de trazer agilidade, é mais convidativa para a experiência. Entretanto, aplicações como CoWriter, Issuu e OMP ficam reféns de acesso integral com a internet, não ocorrendo o mesmo com as outras que, mesmo tendo uma versão de acesso pelos navegadores, oferecem uma versão offline (nem sempre com os mesmos recursos). Devido a essa integração à rede de computadores, as linguagens HTML e *markdown* podem ser usadas nas escritas de documentos na maioria das ferramentas apresentadas, umas se aprofundando mais e baseando suas aplicações nessas tecnologias, como o HedgeDoc e CoWriter – com o *markdown* – e Twine e Calibre, com o HTML.

Percebeu-se também que editores como Calibre, OMP e Issuu não são focados na criação de um novo documento, mas são formas eficazes e fáceis de gerenciá-los, distribuí-los e aprimorá-los. É possível, por meio dos seus recursos, desprender-se de publicações simplificadas que não exploram as potencialidades do meio digital em direção a uma publicação mais interativa, que muda a forma de navegar pelo texto, seja adicionando *hyperlinks*, animações ou qualquer outro conteúdo multimídia.

Nessa direção, o site CoWriter traz em seu editor de texto uma inteligência artificial (IA) generativa, que atualmente é uma tecnologia que está se aprimorando e se tornando cada vez mais popular. Com ela é possível uma nova forma de pensar a escrita de um texto. Ainda que a ferramenta analisada possua limitações se comparada a outras de acesso pago, já é possível experimentar um pouco do que a inteligência artificial pode auxiliar no processo de construção de narrativas ou outros tipos de texto.

Finalmente, na questão de práticas inovadoras para design e produção de publicações e experiências digitais, pode-se notar que os objetos analisados cumprem esse papel com diferentes métodos e propósitos, trazendo possibilidades de criar e anexar materiais, como imagens, vídeos, áudios, *hyperlinks*, e fazendo uso de inteligências artificiais. Isto permite criar produtos mais dinâmicos, interativos e multimídia, fugindo das limitações de publicações físicas.

6. Conclusão

O objetivo principal desta pesquisa foi sistematizar práticas inovadoras no design e na produção de livros e outras publicações digitais. De modo geral, foram encontradas e classificadas 39 ferramentas e tecnologias que servem como meios de produção de publicações digitais. Posteriormente, seis destes achados foram estudados em maior profundidade para verificar como operam, se buscam utilizar recursos que apenas o meio digital pode proporcionar.

Foi possível perceber que as tecnologias encontradas tendem a ser de fácil acesso, requerendo apenas conexão com a internet e um navegador – sistemas por onde essas publicações são criadas e publicadas. Ainda, por estarem constantemente conectados à rede, parte dos objetos analisados permite o trabalho colaborativo simultâneo, além facilitar a entrega das publicações para o público leitor, uma vez que podem ser compartilhadas rapidamente. Além disso, percebe-se uma tendência de plataformas com a possibilidade de uso de inteligências artificiais generativas para o auxílio da escrita e produção. Todavia, cabe a ressalva: não bastam plataformas, ferramentas, tecnologias propensas à inovação se a mentalidade de quem projeta e produz – sejam autores, editores, designers ou outros profissionais – livros e outras publicações

digitais ainda se mantiver conectada às práticas das experiências impressas.

Por fim, em relação a estudos futuros, outras tecnologias presentes no mapeamento inicial, que não foram estudadas nesta pesquisa, podem ser analisadas em profundidade. Por exemplo, focar-se em plataformas e ferramentas com acesso pago, a fim de explorar os recursos que em meios gratuitos ou de código aberto são restritos. No contexto de um design que procura usar as potencialidades que apenas o meio digital pode oferecer, deve-se também buscar encontrar iniciativas que trazem inovações e mudanças nos fluxos de trabalho na perspectiva da criação das publicações digitais, como observado de maneira mais tímida neste estudo.

7. Referências

ARAUJO, G. G.; AZEVEDO, A. N.; SANTANA, J. **Design do livro digital: Ensaio de interatividade**. Aracaju: Editora UFS, 2023.

BRUIJN, M. et al. Dpt Collective. **From Print to Ebooks: A Hybrid Publishing Toolkit for the Arts**. Amsterdam: Institute Of Network Cultures, 2015.

CLARK, G.; PHILLIPS, A. **Inside Book Publishing**. 5. ed. Londres: Routledge, 2014.

CONE, Matt. **Tools | Markdown Guide**. Disponível em: <https://www.markdownguide.org/tools/>. Acesso em: 28 maio 2024.

COSTA, C. **As novas funções do autor na era digital**. In: GOLDSTEIN, I. (ed.). Revista Observatório Itaú Cultural, n. 17, São Paulo: Itaú Cultural, 2014.

DICK, M. E. **Design de publicações digitais sistemáticas: um conjunto de orientações**. 2015. 175 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

DICK, M. E.; GONÇALVES, B. S. **Publicações Digitais: um panorama sobre design e tecnologia**. 2017. In: GASPARETTO, D. A. (org). Design+: arte, ciência e tecnologia: conexões teórico-práticas. Santa Maria, RS: Editora PPGART, 2017.

DICK, M. E. K.; GONÇALVES, B. S.; **"Inovação na indústria editorial digital: um panorama sob a ótica do design"**, p. 8099-8117. In: Anais do 14o Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo: Blucher, 2022. DOI 10.5151/ped2022-8735522

FACHIN, Juliana; SILVEIRA, Lúcia da; ABADAN, Diego. Ferramentas de gestão editorial para periódicos em acesso aberto. In: SILVEIRA, Lúcia da; SILVA, Fabiano Couto Corrêa da. **Gestão editorial de periódicos científicos: tendências e boas práticas**. 1. ed. Florianópolis: BU Publicações/UFSC, Edições do Bosque/UFSC, 2020.

FREIRE, Patrícia de Sá. **Aumente a qualidade e a quantidade de suas publicações científicas: manual para elaboração de projetos e artigos científicos**. 1. ed. Curitiba: CRV, 2013.

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.

PHILLIPS, A. **Turning the page: The evolution of the book**. Abingdon, Reino Unido: Routledge, 2014.

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.

PULLINGER, Kate. **Digital**. Kate Pullinger. Disponível em: <https://www.katepullinger.com/digital/>. Acesso em: 28 maio 2024.

SAYÃO, Luis Fernando. **Repositórios digitais confiáveis para a preservação de periódicos eletrônicos científicos**. Ponto de Acesso, v. 4, n.3, p. 68- 94, 2010.

VINH, K. **Designing the Editorial Experience**. 2014. Disponível em: <http://www.subtraction.com/2014/05/22/designing-the-editorial-experience/>. Acesso em: 6 maio 2023.

WARREN, John W. Always the eBook of the Future. **The Journal of Electronic Publishing**, 2021. Disponível em: <https://journals.publishing.umich.edu/jep/article/id/1954/print/>. Acesso em: 28 maio 2024.

WARREN, John W. Glimmers of Digital Publishing Innovation. **Refract: An Open Access Visual Studies Journal**, v. 5, n. 2, 2023. Disponível em: <https://escholarship.org/uc/item/0288q432>. Acesso em: 28 maio 2024.

ZHANG, Yin; KUDVA, Sonali. E-books versus print books: Readers' choices and preferences across contexts. **Journal of the Association for Information Science and Technology**, v. 65, n. 8, p. 1695–1706, 2014.