



Universidade Federal de Pernambuco
Centro de Informática
Graduação em Ciência da Computação

Fantasia Urbana: um design de experiências literárias

Raissa Gabrielle da Cunha Andrade

Proposta de Trabalho de Graduação

Orientador: Alex Sandro Gomes

Recife
Abril de 2016

Sumário

1. Introdução ao Contexto	03
2. Objetivos	05
3. Cronograma	06
4. Possíveis Avaliadores	07
5. Assinaturas	08
6. Referências	09

Introdução ao Contexto

Se engana quem pensa que tornar obrigatória a leitura de paradidáticos nas escolas é a solução para estimular o hábito nos jovens. De fato, 7 em cada 10 brasileiros não leram um livro sequer em 2014, segundo pesquisa realizada pela Federação do Comércio do Rio de Janeiro [1]. O hábito de leitura está sendo desvalorizado como entretenimento por motivos diversos, e como fonte de obtenção de conhecimento é deixado em segundo lugar, visto a praticidade das ferramentas de busca na internet.

Porém, onde esta solução falha, outras tem se mostrado eficazes: as escolas passaram a adaptar obras clássicas para peças de teatro, criar pequenos clubes de debate entre as turmas, e reservar um espaço físico para bibliotecas e gibitecas para os alunos. Adaptações para o cinema e para a televisão também tiveram um papel importante no cultivo do hábito, pois muitos jovens se sentem motivados a procurar mais sobre o mundo e personagens apresentados, a descobrir quais os acontecimentos futuros de uma série sem ter que esperar até a próxima temporada ou filme, ou a buscar outros projetos dos mesmos autores que inspiraram seus filmes e séries favoritos.

A popularidade da literatura fantástica é outro ponto extremamente importante. Desde a publicação de livros como Harry Potter, Senhor dos Anéis e Crepúsculo foi possível notar o aumento da quantidade de livros lidos pelos jovens por todo o mundo. O ambiente fantástico proporciona a sensação de prazer na leitura, uma fuga do cotidiano; desperta a imaginação dos leitores e muitas vezes também é responsável pela introdução dessas crianças nos hábitos de leitura e escrita.

Foi aproveitando esse “boom” fantástico e o fato do público alvo ter contato constante com tecnologia, que surgiram as comunidades literárias como Skoob [2], as plataformas de publicação de fanfictions (releituras de obras famosas) como o Nyah [3], fóruns e grupos de RPGs [4] literários, e as diversas contas “fakes” e “cosplays” de personagens fantásticos. Esses novos modelos exigem certo grau de familiaridade com o conteúdo dos livros e estimulam indiretamente os participantes a buscarem esse conhecimento, recompensando-os com popularidade na web e status elevados nos jogos. Constituem, basicamente, de novas formas de aprendizado indireto e lúdico.

As redes sociais também se tornaram meios de produção e disseminação de conteúdo literário: grandes editoras realizam sorteios e projetos culturais em suas páginas no Facebook, os autores realizam eventos online para lançamento de suas obras, os blogueiros divulgam suas resenhas, e os leitores compartilham suas experiências literárias com os amigos. Nem mesmo o Twitter, com sua limitação de 140 caracteres, escapou. Em 2010, José Roig elaborou uma série de contos divididos em diversas postagens que poderiam ser acompanhadas por qualquer usuário da rede social [5]. Falta de dinheiro para comprar livros ou tempo para ler não podem mais ser consideradas desculpas aceitáveis para não cultivar o hábito de leitura.

Assim, criar novos modelos de experiências tornou-se uma necessidade constante. À medida que os jovens vão se acostumando aos modelos em si, tornando-os rotina, a tendência a abandoná-los cresce. É preciso buscar possibilidades ainda não exploradas nesse contexto, e é nesse ponto que observamos o potencial da computação ubíqua, um conceito largamente utilizados em outras áreas, como gerenciamento de smart houses e aplicações educacionais.

Objetivos

O objetivo desse trabalho é elaborar um novo modelo de experiência para o contexto da fantasia urbana, visando estimular o hábito da leitura e escrita nos jovens brasileiros. A intenção é desenvolver um ambiente ubíquo onde os usuários possam interagir entre si e com as obras, criar novos mundos literários e personagens fantásticos, e acessar o conteúdo produzido por outras pessoas de forma rápida e inovadora.

Cronograma

As atividades pretendem ser desenvolvidas de acordo com o cronograma abaixo.

Abril (dia 15 ao dia 30)

- Revisão bibliográfica
- Estudo do contexto

Maior (dia 1 ao dia 20)

- Análise de soluções do mercado
- Pesquisa com o público-alvo
- Elaboração do experimento

Maior (dia 15 ao dia 31)

- Desenvolvimento da plataforma web

Junho (dia 1 ao dia 25)

- Desenvolvimento da plataforma web
- Validação da plataforma

Junho (dia 25 ao dia 30)

- Análise dos resultados

Julho (dia 1 ao dia 10)

- Preparação da defesa
- Entrega do relatório final

Possíveis Avaliadores

São possíveis avaliadores do trabalho a ser produzido conforme as especificações nessa proposta: Carina Alves (CIn/UFPE), Geber Ramalho (CIn/UFPE), Cristiano Coelho de Araújo (CIn/UFPE) e Giordano Cabral (CIn/UFPE).

Assinaturas

Alex Sandro Gomes
Orientador

Raissa Gabrielle da Cunha Andrade
Aluna

Referências

- [1] BLASTINGNEWS. Sete em cada dez brasileiros não leram um livro sequer em 2014. Disponível em <<http://br.blastingnews.com/cultura/2015/04/sete-em-cada-dez-brasileiros-nao-leram-um-livro-sequer-em-2014-00337047.html>> . Acesso em 15/04/2016.
- [2] SKOOB. Skoob. Disponível em <<https://www.skoob.com.br/>>. Acesso em 15/04/2016.
- [3] NYAH. Nyah Fanfiction. Disponível em <<https://fanfiction.com.br/>>. Acesso em 15/04/2016.
- [4] WIKIPEDIA. Role-playing game, Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game>. Acesso em 15/04/2016.
- [5] BLOGSPOT. Control Verso. Disponível em <<http://controlverso.blogspot.com.br/2010/06/econto-uma-experiencia-literaria-no.html>> . Acesso em 15/04/2016.